

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era modernisasi seperti saat ini, terjadi perkembangan teknologi yang pesat dalam setiap aspek kehidupan manusia. Sebuah teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Perkembangan teknologi juga dialami dalam bidang komunikasi. Berkembangnya teknologi komunikasi mempermudah interaksi sosial antara satu masyarakat dengan masyarakat lain tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Dalam perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat tersebut munculah *smartphone* di tengah-tengah kehidupan sosial masyarakat. *Smartphone* (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. *Smartphone* pertama kali ditemukan tahun 1992 oleh perusahaan IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. *Smartphone* pertama kali dilengkapi dengan fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, buku pencatat, email serta untuk mengirim faks. Namun satu hal yang perlu diketahui, ponsel pertama buatan IBM ini tidak dilengkapi dengan tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar

sentuh (*touchscreen*). Meskipun untuk menekannya masih menggunakan tongkat *stylus*¹.

Penggunaan *smartphone* menjadi sebuah fenomena sosial tersendiri dikarenakan begitu banyaknya masyarakat yang berbondong-bondong untuk membeli produk tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari penjualan *smartphone* yang semakin meningkat setiap tahunnya. Indonesia menjadi pasar penjualan *smartphone* terbesar di wilayah Asia Tenggara. Indonesia pun menjadi pasar *smartphone* dengan pertumbuhan paling pesat. Hal itu terungkap dari riset terbaru yang dirilis oleh lembaga riset GfK, seperti diberitakan oleh *The Next Web*. Menurut riset tersebut, pada kuartal pertama 2014, Indonesia memiliki pertumbuhan pasar dari tahun ke tahun sebesar 68 persen. Total *smartphone* yang terjual di Tanah Air mencapai 7,3 juta unit, atau dua per lima dari jumlah total penjualan di Asia Tenggara. Sementara itu, Kemenkominfo menyatakan tahun 2013 lalu total penjualan *smartphone* di Indonesia mencapai 14,8 juta unit dengan total transaksi 3,33 miliar dollar AS atau sekitar Rp 39,2 triliun².

Smartphone bukan lagi menjadi komoditas yang sulit untuk dicari, bahkan produk produk *smartphone* baru sering bermunculan di masyarakat sehingga kepemilikan akan *smartphone* tidak lagi hanya sebuah kebutuhan semata, melainkan sebagai bagian dari gaya hidup yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat dan

¹ Derry Isdharmanjaya, 2014, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta: Beranda Agency, Hlm 8

² Reska K. Nistanto, *Indonesia Pasar Smartphone terbesar di Asia Tenggara*, Diakses dari <http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara> (diakses tanggal 18-01-2015 pukul 21.45)

mewajibkan setiap individu untuk memilikinya. Terlebih lagi terdapat tingkatan-tingkatan dalam *smartphone* itu sendiri sesuai dengan harga dan hardware yang terdapat dalam *smartphone* tersebut. Tingkatan pertama adalah *smartphone* tingkat atas (*high end*) kemudian tingkat menengah (*middle level*) dan tingkat bawah (*entry level*)³. Setiap jenis *smartphone* tersebut memiliki harga yang berbeda beda dan *smartphone* jenis *high end* memiliki harga yang paling tinggi karena memiliki hardware dan teknologi terbaru. Dan setiap jenis *smartphone* tersebut memiliki prestise yang berbeda beda bagi pemiliknya. Sebagian orang beranggapan bahwa menggunakan *smartphone* terbaru dan tercanggih akan menambah kepercayaan diri.

Penggunaan *smartphone* tidak hanya terjadi pada masyarakat pada kota besar seperti Jakarta namun fenomena tersebut telah menyebar hampir ke setiap masyarakat yang berada di Indonesia termasuk masyarakat di Kota Sukabumi. Salah satu masyarakat kota Sukabumi yang telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka adalah masyarakat di perumahan Prana Estate Kota Sukabumi. Masyarakat yang tinggal di perumahan tersebut termasuk kedalam masyarakat kelas menengah keatas sehingga bukan hal yang aneh jika *smartphone* telah marak digunakan oleh masyarakat di perumahan tersebut dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. Alasan penggunaan *smartphone* tersebut bermacam macam mulai dari sebatas alat komunikasi, sebagai alat untuk *eksis* di dunia maya hingga sebagai sebuah *trend* gaya hidup semata.

³ <http://www.blankon-ku.com/2012/06/tips-memilih-tablet-dan-smartphone.html> (diakses pada 18-01-2015 pukul 21..55)

Namun apakah penggunaan *smartphone* pada masyarakat saat ini murni dikarenakan hanya fungsi *smartphone* semata? Tentu saja tidak, peneliti melihat bahwa terdapat makna lain yang menyebabkan masyarakat begitu menggandrungi *smartphone*. Penggunaan *smartphone* sebagai simbol dari seseorang yang mengikuti perkembangan zaman serta kepemilikan *smartphone* untuk memberikan prestise merupakan makna paling umum yang peneliti lihat dari penggunaan *smartphone* masyarakat pada saat ini. Sehingga terdapat kecenderungan penggunaan *smartphone* menjadi gaya hidup bagi masyarakat modern pada saat ini.

Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa disebut modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan, mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Gaya hidup adalah seperangkat praktik dan sikap yang masuk akal dalam konteks tertentu⁴.

Penggunaan smarphone sebagai sebuah gaya hidup di masyarakat memang sedang hangat terjadi salah satunya terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Prayudi Saputra A di SMP Islam Athirah I Makassar. Dalam penelitian tersebut terlihat bahwa siswa yang menjadi subjek penelitian di penelitian tersebut mayoritas

⁴ David Chaney, 1996, *Lifestyle: Sebuah Pengantar Komprehensif*, Yogyakarta: Jalasutra, hlm 40.

telah menggunakan *smartphone*. Dan 65 % dari subjeknya tersebut mengaku menggunakan *smartphone* bukan karena kebutuhan semata melainkan sebuah gaya hidup yang harus mereka penuhi⁵. Penelitian lain mengenai fenomena serupa dilakukan oleh Nuri Andiyati Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta *smartphone* yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *smartphone* Blackberry. Dalam penelitian tersebut alasan mahasiswa menggunakan *BlackBerry* yang pertama adalah adanya teman yang sudah banyak menggunakan *BlackBerry*. Alasan kedua adalah karena keluarga yang menganjurkan untuk memakai *BlackBerry* dikarenakan agar memudahkan dalam berkomunikasi. Alasan ketiga adalah karena mengikuti *trend* yang sedang berkembang pada saat ini, agar tidak ketinggalan dengan zaman yang semakin maju. Alasan yang ke empat adalah karena adanya berbagai fitur yang menarik yang disediakan dalam produk *BlackBerry*, Peran *BlackBerry* sebagai gaya hidup mahasiswa dapat dilihat dari penggunaan *BlackBerry* yang dijadikan sebagai alat untuk eksis di dunia maya, dijadikannya *BlackBerry* sebagai alat untuk menunjang penampilan, *BlackBerry* yang dijadikan alat untuk menunjukkan diri dihadapan teman - temannya.

Peneliti dalam penelitian ini melihat *smartphone* memiliki konstruksi makna tersendiri dimasyarakat tergantung bagaimana individu-individu tersebut memaknai *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti

⁵ Prayudi Saputra, 2014, *Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar (Studi Kasus Di SMP Islam Athirah I Makassar)*, Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Makassar.

lebih jauh karena setiap individu memiliki motif dan tujuan tersendiri mengapa mereka memiliki *smartphone* tersebut. Selain itu penggunaan *smartphone* telah merata pada semua kalangan di masyarakat. Mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Perbedaan usia, kebutuhan dan kematangan mental menyebabkan makna mengenai *smartphone* berbeda beda diantara kalangan di masyarakat tersebut.

Hal ini juga menjadi penting untuk diteliti karena pada saat ini peneliti melihat konsumsi masyarakat akan objek yang dalam penelitian ini adalah *smartphone* lebih mementingkan makna dibanding fungsi objek tersebut. Kini, lebih dari itu konsumsi bersifat materi sekaligus simbolik. Bagi Baudrillard, konsumsi adalah totalitas dari semua objek objek dan pesan-pesan yang dibangun di dalam sebuah wacana yang saling berkaitan. Konsumsi, sejauh ia mengandung maksud tertentu merupakan suatu tindakan penggunaan tanda secara sistematis. Kini yang dibeli bukan lagi semata fungsi benda-benda, akan tetapi yang lebih penting "makna-makna nya". Makna-makna inilah yang menjadikan komoditas-komoditas mengalir dalam satu siklus "realitas semu" disebabkan makna yang sebenarnya tidak merupakan substansi dari komoditas dianggap merupakan kebenaran. Jadi dalam penelitian ini konsumsi *smartphone* jika dilihat dari konsumsi menurut Baudrillard diatas mengartikan bahwa konsumsi masyarakat akan *smartphone* tidak sebatas pada penggunaan *smartphone* semata, melainkan juga makna makna yang ada dalam *smartphone* tersebut bagi masyarakat. Konsumsi yang telah terpola tersebut akan

membentuk sebuah gaya hidup penggunaan *smartphone*. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui makna *smartphone* bagi masyarakat di kota Sukabumi dan penggunaan *smartphone* menjadi gaya hidup mereka. dan peneliti memfokuskan penelitiannya pada masyarakat yang tinggal di perumahan Prana Estate.

B. Permasalahan Penelitian

Smartphone memiliki konstruksi makna tersendiri dimasyarakat tergantung bagaimana individu-individu tersebut memaknai *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti lebih jauh karena setiap individu memiliki motif dan tujuan tersendiri mengapa mereka memiliki *smartphone* tersebut.

Selain itu penggunaan *smartphone* telah merata pada semua kalangan di masyarakat. Mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Perbedaan usia, kebutuhan dan kematangan mental menyebabkan makna mengenai *smartphone* berbeda beda diantara kalangan di masyarakat tersebut. Peneliti beranggapan konstruksi makna mengenai *smartphone* tersebut menjadi dasar bagi masyarakat perumahan Prana Estate dalam melakukan tindakan berupa konsumsi yang menyebabkan penggunaan *smartphone* menjadi gaya hidup bagi masyarakat tersebut . Oleh karena itu peneliti ingin melihat bagaimana konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi setiap kalangan usia di masyarakat perumahan Prana Estate serta penggunaan *smartphone* tersebut menjadi sebuah gaya hidup melalui tindakan berupa

aktivitas ,penggunaan waktu dan pengeluaran uang masyarakat akan *smartphone* tersebut dan dampak dari penggunaan *smartphone* bagi kehidupan sosial mereka.

Bertumpu pada argumen di atas, penelitian ini terdiri atas dua pertanyaan utama, yaitu:

1. Bagaimana konstruksi makna *smartphone* bagi masyarakat Perumahan Prana Estate Sukabumi?
2. Bagaimana penggunaan *smartphone* menjadi sebuah gaya hidup di masyarakat Perumahan Prana Estate Sukabumi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini yang pertama untuk mengetahui bagaimana konstruksi makna *smartphone* bagi masyarakat di kota Sukabumi . Tujuan penelitian kedua adalah untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan *smartphone* menjadi sebuah gaya hidup di masyarakat perumahan Prana Estate Sukabumi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Studi ini berupaya memberikan penjelasan kepada pembaca mengenai proses pemaknaan *smartphone* bagi masyarakat dan penggunaan

smartphone sebagai gaya hidup mereka dalam kajian sosiologi kebudayaan.

- b. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam keilmuan sosiologi terutama sosiologi kebudayaan mengenai penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat serta telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat tersebut.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan pengalaman untuk mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat selama kuliah kedalam karya nyata
- b. Memberikan informasi kepada masyarakat terutama para orangtua mengenai dampak penggunaan *smartphone* bagi kehidupan sosial mereka.

E Tinjauan Penelitian Sejenis

Adapun yang menjadi bahan tinjauan pustaka yang sejenis dengan penelitian ini yaitu melihat penelitian sebelum yang sesuai atau ada persamaan dengan penelitian ini. Untuk itu penulis, memaparkan penelitian yang sama atau pernah dengan studi kasus yang berbeda-beda. Adapun penelitian terdahulu yang sejenis dan relevan dengan penelitian ini, diantaranya:

Penelitian pertama adalah jurnal karya Khairunnisa mengenai dampak aplikasi instagram terhadap perilaku konsumtif masyarakat dalam berbelanja online di kalangan siswa siswi SMA Negeri 2 Tenggara. Penelitian ini membahas tentang

bagaimana dampak Aplikasi Instagram terhadap perilaku konsumtif siswa siswi SMA Negeri 2 Tenggarong⁶. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2014 di SMA Negeri 2 Tenggarong dengan jumlah informan sebanyak 12 orang yang terdiri dari para siswa dan siswi SMA Negeri 2 Tenggarong dilakukan dengan cara wawancara langsung. Penelitian ini menggunakan analisis penelitian deskriptif kualitatif. Instagram merupakan salah satu media yang marak digunakan saat ini. Tetapi setiap penggunaan sebuah media, pastilah terdapat efek dari penggunaan tersebut. Perilaku menjadi konsumtif yang dilakukan oleh para pengguna Instagram menjadi sorotan dilakukannya penelitian tersebut. Perilaku konsumtif yang semakin besar setelah menggunakan Instagram inilah yang menjadi dampak negatif dari penggunaan Instagram.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan atau melukiskan obyek yang diteliti berdasarkan fakta yang ada di lapangan. bahwa fokus pada penelitian ini adalah mengenai efek media massa Instagram terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 2 Tenggarong. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu mendeskriptifkan serta menganalisis data yang telah diperoleh dan selanjutnya dijabarkan dalam bentuk penjelasan sebenarnya. Dalam penelitian ini penulis menggunakan informan sebagai sumber memperoleh

⁶ Khairunnisa, *Dampak Aplikasi Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat dalam Berbelanja Online di Kalangan Siswa Siswi Sma Negeri 2 Tenggarong*. eJournal Ilmu Komunikasi, 2014, 2 (4): 220-230 ISSN 0000-0000,. 2014 . (Diakses dari ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id diakses tanggal 19-01-2015 pukul 18.55)

data untuk penelitian ini. Pemilihan informan didasarkan pada subjek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas dengan permasalahan yang diteliti dan bersedia memberikan data.

Hasil dari penelitian ini bahwa dapat disimpulkan, siswa dan siswi SMA Negeri 2 Tenggara yang telah aktif menggunakan Instagram menjadi semakin konsumtif dalam hal berbelanja online serta dalam hal paket data yang selalu aktif untuk dapat memenuhi kebutuhan selalu mengakses internet di *Smartphone* tersebut. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diketahui bahwa penggunaan Instagram berdampak negatif bagi perilaku konsumtif masyarakat dalam berbelanja online. Karena dengan kemudahan yang diberikan oleh Instagram maka dengan gampang masyarakat semakin gemar mengonsumsi barang yang tidak menjadi prioritas utama, dengan kata lain bahwa masyarakat lebih senang membeli barang berdasarkan keinginan bukan berdasarkan kebutuhan lagi.

Penelitian kedua adalah penelitian karya Nesy Aryani dengan judul pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran masyarakat di era globalisasi (studi kasus terhadap 15 masyarakat pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kelurahan Kulon Progo)⁷

⁷ Nesy Aryani Fajrin, 2013, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Masyarakat di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Masyarakat Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kelurahan Kulon Progo)*, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pola pikir dan perilaku akibat pengaruh penggunaan *handphone* dan untuk mengidentifikasi penggunaan *handphone* akan membentuk identitas masyarakat masa kini atau tidak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui perubahan pola pemikiran masyarakat di Dukuh Kilung. Jenis penelitian ini adalah *field research* atau penelitian lapangan dengan teknik pengambilan data wawancara, observasi dan dokumentasi.

Data yang dihasilkan menunjukkan bahwa masyarakat di Pedukuhan II Dukuh Kilung yang menggunakan *handphone* sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka. Kemajuan teknologi menciptakan nilai , norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat Dukuh Kilung. Mereka menjadi malas bersosialisasi luntarnya jiwa sosial, perubahan pola interaksi sehingga menyebabkan tidak ada perbedaan antara masyarakat desa dan kota. Menggeser jati diri mereka yang memiliki norma serta budi pekerti luhur bahkan kemorosotan moral sehingga merubah pola pemikiran dalam kehidupan sehari hari dan segi keagamaan mereka.

Penelitian ketiga adalah penelitian karya Nuri Andiyati dengan judul Penggunaan *Handphone BlackBerry* Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FIS UNY⁸. Penelitian ini berfokus pada penggunaan *handphone BlackBerry* sebagai gaya hidup mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai peran

⁸ Nuri Andiyati, 2012, *Penggunaan Handphone BlackBerry Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FIS UNY*, Universitas Negeri Yogyakarta.

BlackBerry sebagai gaya hidup mahasiswa FIS UNY dan mendeskripsikan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *BlackBerry* bagi mahasiswa FIS UNY.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Data dalam penelitian diperoleh melalui sumber data primer yang berasal dari informan langsung yaitu mahasiswa FIS UNY yang menggunakan *BlackBerry*, sedangkan untuk sumber data sekunder berasal dari foto-foto dan data statistik. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pemilihan informan dalam Penelitian ini dilakukan dengan teknik *snowball sampling*, sedangkan untuk menguji validitas data menggunakan triangulasi sumber. Analisis data menggunakan model analisis Miles dan Hubberman.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa alasan yang melatar belakangi mahasiswa untuk menggunakan *BlackBerry* adalah keluarga, teman, *trend*, fitur. Mahasiswa yang menggunakan *BlackBerry* bukan hanya berasal dari kalangan ekonomi atas tetapi juga dari kalangan ekonomi menengah dan ekonomi bawah, hal itu menunjukkan bahwa status sosial ekonomi-ekonomi tidak mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan *BlackBerry*. *BlackBerry* memberikan peran pada gaya hidup mahasiswa untuk tampil berbeda dengan teman-temannya. Peran *BlackBerry* sebagai gaya hidup mahasiswa dapat dilihat dari penggunaan *BlackBerry* yang dijadikan sebagai alat untuk eksis didunia maya, dijadikannya *BlackBerry* sebagai alat untuk menunjang penampilan, *BlackBerry* yang dijadikan alat untuk menunjukkan diri dihadapan teman-temannya, kebiasaan mahasiswa dalam bertukar

PIN dengan sesama pengguna *BlackBerry*, ketergantungannya mahasiswa pada *BlackBerry*, adanya anggapan bahwa *BlackBerry* itu *prestise*, sehingga menimbulkan bahwa orang yang menggunakan *BlackBerry* adalah wah serta mengikuti *trend*. *BlackBerry* memberikan dampak positif dan negatif bagi mahasiswa. Dampak positif dari penggunaan *BlackBerry* adalah (1) menunjang bisnis, (2) memudahkan untuk *browsing*, (3) memudahkan berkomunikasi. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *BlackBerry* adalah (1) boros, (2) malas, (3) sibuk dengan *BlackBerry*nya, (4) kurang memperhatikan lingkungan sekitar, (5) membuang waktu, (6) perilaku konsumtif, (7) kecanduan.

Penelitian ke empat adalah penelitian karya Mujidatul Latifah dengan judul *Blackberry dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Terhadap Perilaku dan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi dan Antropologi Unnes yang Menggunakan Ponsel Blackberry)*⁹. Fenomena yang diteliti pada skripsi ini yaitu penggunaan *smartphone* atau ponsel cerdas pada mahasiswa, terkhusus di kalangan mahasiswa jurusan sosiologi dan antropologi Unnes.

Penelitian menggunakan metode kualitatif. Teori yang dipergunakan adalah Gaya hidup. Subjek penelitian adalah enam mahasiswa Sosiologi dan Antropologi yang menggunakan *blackberry*. Informan dalam penelitian ini adalah mahasiswa Sosiologi dan Antropologi yang tidak menggunakan *blackberry* dan dosen Sosiologi dan Antropologi. Lokasi penelitian di Sosiologi dan Antropologi, FIS, Unnes. Teknik

⁹ Mujidatul Latifah, 2013, *Blackberry dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Terhadap Perilaku dan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi dan Antropologi Unnes yang Menggunakan Ponsel Blackberry)*. Universitas Negeri Semarang.

pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi. Validitas data yang digunakan adalah teknik triangulasi data. Teknik analisis data mencakup empat hal yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan pengambilan kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Karakteristik mahasiswa yang menggunakan *blackberry* di Jurusan Sosiologi dan Antropologi berasal dari golongan ekonomi menengah ke atas sehingga menimbulkan kesempatan kepada mahasiswa untuk memiliki *handphone* lebih dari satu. Kepemilikan dari *blackberry* ini disebabkan karena adanya gengsi atau *prestise* yang disertai oleh beralihnya fungsi *blackberry* sebagai alat komunikasi. 2) Latar belakang penggunaan *blackberry* di kalangan mahasiswa Sosiologi dan Antropologi diantaranya adalah adanya ajakan dari teman sepermainan (*peer group*), ketertarikan terhadap fitur *blackberry* yang lengkap, anjuran dari keluarga, kebutuhan pekerjaan, dan adanya pengaruh dari media massa.

Tabel 1.1
Perbandingan Tinjauan Penelitian Sejenis

Subjek	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
khairunisa	dampak aplikasi instagram terhadap perilaku konsumtif masyarakat dalam berbelanja online di kalangan siswa siswi sma negeri 2 tenggarong	Melihat dampak dari teknologi terhadap perilaku dan gaya hidup masyarakat	Penelitian ini menekankan pada penggunaan teori perilaku yang lebih mengarah pada ilmu psikologi.
Nesy Aryani Fajrin	pengaruh penggunaan handphone terhadap pola pemikiran	Bertujuan untuk melihat dampak penggunaan alat	Fokus penelitian ini terhadap perubahan sosial yang terjadi

Subjek	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	masyarakat di era globalisasi (studi kasus terhadap 15 masyarakat pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, kecamatan Galur, Kelurahan Kulon progo)	teknologi dalam hal ini handphone terhadap perilaku, dan cara berfikir masyarakat	di masyarakat, perubahan tersebut berupa perubahan pola berfikir, luntur nya nilai dan norma masyarakat. Sehingga menggunakan teori perubahan sosial.
Nuri Andiyati	Penggunaan <i>Handphone BlackBerry</i> Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FIS UNY	Penelitian ini sama sama membahas gaya hidup dalam perspektif interasionisme simbolik	Penelitian ini lebih menekankan teori tindakan dari Mead. sedangkan
Mujidatul Latifah	Blackberry dan Gaya Hidup Mahasiswa (Studi Terhadap Perilaku dan Gaya Hidup Mahasiswa Jurusan Sosiologi dan Antropologi Unnes yang Menggunakan Ponsel Blackberry)	Fenomena yang diteliti pada skripsi ini yaitu penggunaan <i>smartphone</i> atau ponsel cerdas pada sebagai gaya hidup pada masyarakat	Penelitian ini hanya menggunakan teori gaya hidup dan tanpa membahas bagaimana proses pemaknaan blackberry sehingga penggunaannya menjadi sebuah gaya hidup.
Dias Yuditia Pribadi	Makna <i>Smartphone</i> Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Modern (Studi Kasus Penggunaan <i>Smartphone</i> di Masyarakat Perumahan Prana Estate Kota Sukabumi)	Penelitian ini bertujuan untuk melihat fenomena penggunaan <i>smartphone</i> dalam masyarakat	Penelitian ini membahas konstruksi makna <i>smartphone</i> bagi masyarakat sehingga memiliki implikasi terhadap gaya hidup masyarakat menggunakan tiga premis interakionisme Blumer.

Sumber: Diolah berdasarkan Penelitian Sejenis, 2015.

Berdasarkan tabel 1.1 peneliti mencoba membandingkan dari kelima penelitian sejenis tersebut untuk memberikan gambaran secara detail mengenai masing-masing posisi kajian penelitian. Selain itu untuk menambahkan kajian tentang *Smartphone* dalam kehidupan masyarakat yang telah ada.

Skripsi ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian sejenis di atas. Penelitian pertama karya Khairunisa, penelitian ini sama sama membahas mengenai dampak penggunaan teknologi dalam hal ini teknologi komunikasi dalam membentuk perilaku dan gaya hidup masyarakat. Perbedaanya, penelitian karya Khairunisa menekankan pada penggunaan teori perilaku yang lebih mengarah pada ilmu psikologi dan pembahasannya pun tidak terlalu mengkaji aspek sosial. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik Blumer yang menekankan pada proses pemaknaan masyarakat terhadap *smartphone* sebagai objek fisik. Kontruksi makna tersebut merupakan sebuah produk sosial karena dipelajari melalui interaksi sosial dengan anggota masyarakat lainnya.

Penelitian kedua karya Nesy Aryani Fajrin, persamaannya adalah sama sama membahas penggunaan alat teknologi dalam masyarakat sebagai sebuah gaya hidup. Perbedaanya penelitian Nesy Aryani Fajrin lebih menekankan pada teori-teori perubahan sosial. Pada penelitian Nesy dijelaskan bahwa penggunaan *handphone* memiliki dampak dalam terjadinya perubahan sosial di masyarakat, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti lebih memfokuskan terhadap bagaimana

terbentuknya konstruksi makna mengenai *smartphone* di masyarakat serta implikasi penggunaannya terhadap gaya hidup masyarakat.

Penelitian ketiga karya Nuri Andiyati, persamaannya adalah sama sama membahas penggunaan *smartphone* sebagai sebuah gaya hidup dimasyarakat menggunakan perspektif interaksionisme simbolik. Perbedaanya penelitian Nuri menggunakan teori tahapan tindakan Mead yang terdiri dari impuls, persepsi, manipulasi dan konsumsi, sedangkan penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan teori tiga premis Blumer mengenai pemaknaan dikarenakan dalam penelitian ini fokus peneliti adalah bagaimana konstruksi makna akan *smartphone* dapat menjadi acuan tindakan masyarakat terhadap *smartphonenya* tersebut.

Penelitian keempat karya Mujidatul Latifah, persamaannya adalah sama sama membahas penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup masyarakat. Perbedaanya Mujidatul hanya hanya pada teori gaya hidup saja, sedangkan peneliti dikarenakan lebih memfokuskan kepada pemaknaan *smartphone* dalam hal penggunaan teori tidak hanya menggunakan teori gaya hidup saja melainkan juga dipadukan dengan teori interaksionisme simbolik Blumer.

F Kerangka Konseptual

a. *Smartphone* pada Masyarakat Modern

Masyarakat modern adalah masyarakat yang telah mengalami proses modernisasi. Dalam penelitian ini aspek teknologi menjadi penekanan dalam

mendeskripsikan masyarakat modern. Karena teknologi menjadi aspek penting dalam kehidupan masyarakat modern .

Ciri masyarakat modern dijelaskan dalam buku visi-visi postmodern. Masyarakat modern memiliki ciri sebagai berikut¹⁰:

1. Sekularisasi
2. Pemisahan realitas ekonomi dan politik
3. Dikotomisasi
4. diferensiasi
5. Mekanisasi
6. Ekonomisme

Berdasarkan ciri-ciri masyarakat modern tersebut aspek mekanisasi menjadi penekanan dalam penelitian ini. Aspek mekanisasi tersebut mengindikasikan industrialisasi dan teknologisasi mewakili suatu proses yang membuat mesin menjadi inti dari masyarakat¹¹. Jadi bagi masyarakat modern penggunaan teknologi telah menjadi aspek primer dan telah menjadi inti bagi masyarakat tersebut.

Pada masyarakat modern pada saat ini bermunculan banyak teknologi dalam kehidupan sosialnya, salah satu teknologi tersebut adalah *smartphone*. *Smartphone* apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti telepon pintar. *Smartphone* merupakan ponsel multimedia yang terintegrasi dengan fungsi *PDA (personal digital*

¹⁰ David Ray Griffin, 2005, *Visi-Visi Postmodernisme*. Yogyakarta: Kanisius , hlm 25-30.

¹¹ *Ibid*, hlm 29

assistance). PDA adalah perangkat seluler yang memungkinkan penggunanya untuk menyimpan dan mengirim *e-mail*, mengatur kontak telepon dan kalender, menerima dan mengirim *SMS (short message service)*, memainkan game dan multimedia seperti video, musik mp3 dll. *Smartphone* dapat mengakses informasi baik menggunakan teks maupun perintah suara. *Smartphone* di desain berbentuk ramping dan ringan. *Smartphone* memungkinkan penggunanya untuk membuka dan mengolah dokumen, lembar kerja, *slide* presentasi dll. *Smartphone* diciptakan dengan kapabilitas untuk melakukan akses internet secara nirkabel melalui *hotspot*. Teknologi *bluetooth* *smartphone* memungkinkan penggunanya untuk bertukar data dengan perangkat *smartphone* lain, atau perangkat elektronik lainnya seperti komputer, printer dengan jarak maksimal 30 kaki (9,144m)¹²

Kata "*smartphone*" awalnya diciptakan oleh ahli pemasaran yang mengacu kepada kelas baru telepon seluler yang dapat memfalisasi serta memproses pengaksesan data dengan daya komputasi yang tinggi. Sebagai tambahan dari fungsi tadisional telepon seluler berupa komunikasi suara serta perpesanan, *smartphone* biasanya menyediakan juga aplikasi *personal information management (PIM)* dan kemampuan komunikasi nirkabel. Secara kasarnya, *smartphone* adalah jaringan komputer kecil yang berbentuk sebagai telepon seluler. Telepon seluler generasi pertama dengan ukuranya yang sangat besar tidak dapat menawarkan banyak fitur selain komunikasi suara (telepon). Nantinya, dikarena teknologi *semikonduktor* yang

¹² Mohammed Ilyas, 2006, *Smartphones: Research Report*, Chicago: International Engineering Consortium, Hlm1-3.

semakin maju, telepon seluler menggunakan prosesor yang jauh lebih kuat, kapasitas penyimpanan yang lebih besar, menggunakan layar Liquid crystal display (LCD) sehingga dapat melakukan tugas-tugas komputerisasi didalamnya. Aplikasi telepon seluler biasa hanya berupa aplikasi PIM biasa, berupa kalender, kontak telepon, organizer dan fungsi kalkulator. Kemampuan jaringan data internet sangat terbatas di telepon seluler biasa tersebut. *Smartphone* mendukung lebih dari satu teknologi nirkabel jarak dekat seperti bluetooth dan infrared, yang membuatnya dapat melakukan transfer data menggunakan teknologi nirkabel ini. *Smartphone* lah yang dapat memberikan komputisasi secara mobile, pengaksesan data dimanapun, dan kecerdasan dalam setiap aspek kehidupan manusia baik dari proses bisnis maupun kehidupan sehari-hari. Tidak seperti telepon seluler biasa, aplikasi *Smartphone* berupa games sederhana, aplikasi yang berhubungan dengan kamera, pemutar serta perekam audio dan video, perpesanan instant, *e-mail*, internet nirkabel. Singkat kata *smartphone* adalah masa depannya telepon seluler, karena menyediakan peningkatan nirkabel yang dramatis, daya komputasi, dan penyimpanan *on-board*. Pada saat ini publik menganggap *smartphone* adalah telepon seluler yang *high-end*, multifungsi, memiliki tampilan warna dengan resolusi tinggi, prosesor mobile yang cepat dengan biaya tinggi dari harga serta biaya jasa nirkabel (internet).¹³

Jadi penggunaan teknologi dalam hal ini *smartphone* telah menjadi simbol bagi masyarakat modern dan sebagai konsekuensi logisnya masyarakat senantiasa

¹³ Pei Zheing, *Smartphone & Next Generation Mobile Computing*, Sanfransisco: Morgan Kaufman, 2006, hlm 4-6.

mengikuti perkembangannya sehingga tidak dianggap ketinggalan zaman. Dahulu menggunakan *handphone* dengan fitur sebatas telepon dan sms dianggap dapat memenuhi kebutuhan masyarakat, namun kebutuhan komunikasi masyarakat modern pada saat ini semakin kompleks sehingga *handphone* biasa dianggap tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakat modern tersebut. Sehingga munculah fenomena penggunaan *smartphone* pada masyarakat modern karena maraknya masyarakat memaknai serta menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka.

b. *Smartphone* dalam Kaijan Teori Interaksionisme Simbolis Blumer

Interaksionisme simbolik adalah salah satu perspektif dalam ilmu sosiologi yang menekankan terhadap pemaknaan simbol dalam interaksi di masyarakat . Beberapa penganut interaksinisme simbolis mencoba mengemukakan prinsip-prinsip dasar teori ini. Prinsip prinsip tersebut adalah¹⁴:

1. Tidak seperti binatang yang lebih rendah, manusia ditopang oleh kemampuan berfikir.
2. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial
3. Dalam interaksi sosial orang mempelajari makna dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir tersebut.
4. Makna dan simbol memungkinkan orang melakukan tindakan dan interaksi khas manusia.

¹⁴ George Ritzer, 2008, *Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern*, Kreasi Wacana, hlm 392.

5. Orang mampu memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan tafsir mereka terhadap situasi tersebut.

Arti penting berpikir bagi interaksionisme simbolis direfleksikan dalam pandangan mereka tentang objek. Blumer membedakan tiga jenis objek: objek fisik seperti kursi atau pohon, objek sosial seperti mahasiswa atau ibu, dan objek abstrak seperti gagasan atau prinsip moral. Objek hanya dipandang sebagai sesuatu yang "ada di luar sana" di dunia nyata; yang terpenting dalam hal ini adalah bagaimana itu semua didefinisikan oleh aktor. Proses pendefinisian ini oleh aktor ini menimbulkan pandangan relativistis bahwa objek berbeda memiliki makna berbeda pula bagi orang yang berbeda : "sebatang pohon akan menjadi objek yang berbeda bagi ahli botani, penjual kayu, penyair, dan pembuat taman rumah"¹⁵.

Konstruksi makna serta simbol yang dijelaskan diatas tidak serta merta muncul begitu saja dalam pikiran seseorang. Orang mempelajari simbol sekaligus makna dalam interaksi sosial. Kendati merespon tanda tanpa berpikir, orang merespon simbol melalui proses berpikir. "Simbol adalah objek sosial yang digunakan untuk merepresentasikan apa-apa yang memang disepakati bisa direpresentasikan oleh simbol tersebut". Tidak semua objek sosial mewakili sesuatu yang lain, sebaliknya simbol justru sebaliknya. Kata-kata, artefak fisik, dan tindakan fisik (misalnya, kata perahu, salib atau bintang daud, dan jabat tangan), semua itu dapat menjadi simbol. Orang seringkali menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang

¹⁵ *Ibid*, hlm 394.

diri mereka; mereka mengendarai mobil Rolls-Royce, misalnya untuk mengomunikasikan gaya hidup tertentu.¹⁶

Herbet blumer sangat percaya bahwa bahwa individu (aktor) mampu menciptakan realitas sosial mereka sendiri melalui tindakan kolektif dan individual. Hal ini mengindikasikan bahwa aktor mempunyai kedudukan yang sangat urgen dalam realitas sosial. Selain dari pandangan tersebut, berbeda dengan pendekatan struktural fungsional yang memiliki pandangan tindakan manusia lebih ditentukan oleh struktur masyarakat yang berada diluar dirinya (ekterior), interaksionisme simbolik berpandangan bahwa tindakan manusia ditentukan oleh makna yang ada pada dirinya. Makna tersebut berasal dari proses interpretasi seseorang terhadap berbagai objek diluar dirinya ketika interaksi berlangsung. Dengan demikian, makna tersebut bersifat labil dan temporer yang setiap saat memiliki kecenderungan untuk berubah dan mengikuti alur mutual yang terjadi antara diri (self), pikiran (mind) dan realitas sosial. Dengan demikian masyarakat bukan sesuatu yang statis "diluara sana" yang terus menerus memengaruhi dan membentuk diri sang aktor, namun pada hakikatnya merupakan sebuah proses interaksi yang bersifat mutual. Individu bukan hanya memiliki pikiran (mind), namun juga diri (self) yang bukan sebuah entitas psikologis, namun sebuah aspek dari proses sosial yang muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial. Selain itu, keseluruhan proses interaksi tersebut bersifat simbolik, di mana makna-makna dibentuk oleh akal budi manusia itu sendiri. Bagi Herbert Blumer manusia bertindak bukan hanya faktor eksternal

¹⁶ *Ibid*, hlm 395.

(fungsionalisme struktural) dan internal (reduksionis psikologis) saja, namun individu juga mampu melakukan *self indication* atau memberi arti, menilai, memutuskan untuk bertindak berdasarkan referensi yang mengelilinginya tersebut.¹⁷

Makna adalah "produk sosial" atau ciptaan yang dibentuk dalam dan melalui pendefinisian aktivitas manusia ketika mereka berinteraksi. Herbert Blumer mengatakan, terdapat tiga cara untuk menjelaskan asal sebuah makna, yaitu: *pertama*, makna adalah sesuatu yang bersifat intrinsik dari suatu benda. (Maka suatu benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya: *kedua* asal usul makna melihat makna itu "dibawa pada benda oleh seseorang bagi siapa benda itu bermakna"; dan *ketiga* makna sebagai sesuatu yang terjadi diantara orang-orang (sosial).¹⁸

Dalam kaitan tersebut, Herbert Blumer mengemukakan, interaksionisme simbolik sebagai suatu perspektif bertumpu pada tiga premis yang masing-masing membentuk anatomi teoritik tersendiri dan terintegral dalam suatu kajian. Masing-masing premis tersebut, antara lain: a). *Humans act toward things on the basis of the meanings they ascribe to those things*, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. B). *The meaning of such things is derived from, or arises out of, the social interaction that one has with others and the society*; makna tersebut berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain. C). *These meanings are handled in and modified through, an*

¹⁷ Umbaro Dan Elbadiansyah, 2014, *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern*, Jakarta: Rajawali Pers, hlm 156-157.

¹⁸ *Ibid*, hlm 239.

interpretative process used by the person in dealing with the things he/she encountered: makna-makna tersebut disempurnakan disaat proses sosial yang sedang berlangsung.¹⁹

Premis pertama menunjukkan bahwa tindakan individu sangat bergantung kepada pemaknaan terhadap suatu objek. Dengan demikian secara fundamental, individu bertindak terhadap sesuatu berdasarkan pada makna yang diberikan terhadap sesuatu tersebut. Pada kerangka ini "makna" bisa diartikan sebagai hubungan antara lambang bunyi dengan acuannya. Makna merupakan bentuk responsi dari stimulus yang diperoleh pemeran dalam komunikasi sesuai dengan asosiasi maupun hasil belajar yang dimiliki.²⁰

Menurut Blumer, tindakan manusia bukan disebabkan oleh beberapa “kekuatan luar” (seperti yang dimaksudkan oleh kaum fungsionalis struktural) tidak pula disebabkan oleh “kekuatan dalam” (seperti yang dinyatakan reduksionis-psikologis). Blumer menyanggah individu bukan dikelilingi oleh lingkungan objek-objek potensial yang mempermainkannya dan membentuk perilakunya. Gambaran yang benar ialah dia membentuk objek-objek itu – misalnya berpakaian atau mempersiapkan diri untuk karir profesional – individu sebenarnya sedang merancang objek-objek yang berbeda, memberinya arti, menilai kesesuaiannya

¹⁹ *Ibid*, hlm 157-158.

²⁰ *Ibid*, hlm 158.

dengan tindakan, dan mengambil keputusan berdasarkan penilaian tersebut. Inilah yang dimaksud dengan penafsiran atau bertindak berdasarkan simbol-simbol.²¹

Premis kedua menunjukkan bahwa makna muncul dalam diri aktor dengan adanya interaksi dengan diri aktor yang lain (orang lain). Walaupun makna muncul dari pikiran masing-masing subjek (aktor), tetapi hal itu tidak ada atau muncul begitu saja, tetapi melalui pengamatan kepada individu-individu lain yang sudah lebih dulu mengetahui. Artinya, bagi setiap aktor, makna sesuatu berasal dari cara-cara aktor lain bertindak terhadapnya dalam kaitannya dengan sesuatu. Diri sang aktor berinteraksi antara satu dengan aktor lainnya melalui proses menginterpretasi atau mendefinisikan tindakan dari masing-masing aktor tersebut, bukan hanya bereaksi terhadap tindakan masing-masing aktor. "Respons" aktor tidak dilakukan secara langsung ke tindakan masing-masing aktor, melainkan didasarkan pada makna yang melekat atau muncul pada tindakan diri mereka tersebut. Dengan demikian, interaksi sosial antar subjek (aktor) dimediasi oleh penggunaan simbol-simbol dan makna, penafsiran, atau proses memastikan makna tindakan antara masing-masing aktor yang akhirnya memunculkan tindakan sosial antara mereka.²²

Premis yang ketiga, bahwa makna bukan sesuatu yang final tetapi terus-menerus dalam proses pemaknaan yang "menjadi". Dalam hal ini, diri sang aktor perlu untuk mempunyai kejelian dalam menilai simbol yang diperlihatkan orang lain supaya mampu untuk mengantisipasi tindakan orang lain tersebut. Artinya, makna

²¹ Margaret M, 1984, *Sosiologi Kontemporer*, Jakarta: CV Rajawali, hlm 264.

²² *Ibid.* hlm 158-159

diberlakukan melalui suatu proses penafsiran (*intrepretative process*), yang digunakan oleh diri sang aktor dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya. Pada aspek ini, diri sang aktor akan berdialog dengan dirinya sendiri pada kerangka ini diri bisa jadi subjek maupun objek dan memilah-milah makna untuk penyesuaian dengan stimulus isyarat yang dimunculkan diri yang lain. Pada kerangka ini terdapat proses berpikir sebagai bentuk dari percakapan batin pada pandangan George Herbert Mead proses ini disebut dengan *dialogue minding* yang merupakan keterlibatan diri sang aktor dalam proses pemikiran yang terjadi ketika orang berpikir tentang apa yang akan mereka lakukan pada proses selanjutnya.²³

Dari tiga premis tersebut terdapat bentuk kelanggengan pemaknaan dalam interaksionisme simbolik, yaitu tindakan sosial diri (*self*) tidak berdiri statis menunggu stimulus yang muncul terhadap dirinya, namun tindakan sosial tersebut berdiri tegak dalam bingkai dialektika-mutual antara diri dan realitas sosial (masyarakat). Interaksionisme simbolik yang diketengahkan Herbert Blumer mengandung pokok pandangan yang mengerucutkan pada proses interpretasi yang utama untuk pembentukan makna. Jika dideskripsikan secara padat, premis-premis tersebut membentuk bangunan teori "kedirian" (*self*) yang secara eksplisit telah banyak dideskripsikan oleh penulis pada awal-awal sub bab ini. Maksudnya premis tersebut mengindikasikan suatu bentuk pandangan bahwa diri (*self*) sang aktor tersebut memiliki "kedirian" (*self*) dan dengan fakta ini ia dapat membuat dirinya (subjek) sebagai objek dari tindakannya sendiri atau ia bertindak menuju pada tindakan

²³ *Ibid*, hlm 159.

orang lain. Hal ini mendorong individu untuk membuat indikasi terhadap dirinya dengan melakukan berbagai bentuk pemahaman dan penafsiran terhadap stimulus. Pada tatanan ini terdapat satu varian yang sangat urgen dalam memediasi antara diri (self) dan bentuknya yaitu bahasa.²⁴

Peneliti dalam penelitian ini melihat pemakaian *smartphone* (*act*) pada masyarakat perumahan Prana Estate menjadi sebuah gaya hidup dikarenakan konstruksi makna mengenai *smartphone* didalam diri mereka. Makna ini tidak muncul begitu saja tetapi melalui serangkaian proses sosial berupa interaksi sosial dengan orang lain (*meaning process*). Juga melalui proses berpikir, karena individu tidak akan melakukan sebuah tindakan secara spontan tanpa memikirkanya dan memasukannya kedalam rasionalitas. Makna ini muncul ketika individu individu tersebut melihat orang lain yang memiliki *smartphone* dan mendapatkan informasi mengenai *smartphone* tersebut. Individu tersebut melihat *smartphone* sebagai perangkat canggih yang dapat memenuhi kebutuhannya dan dari segi sosial *smartphone* meberikan prestise tersendiri bagi dirinya dan memasukannya kedalam rasionalitas aktor tersebut. Pada hal ini terjadi proses berpikir (*interpretative process*) dalam diri individu tersebut atau yang Blumer katakan sebagai *self indication* artinya terdapat hubungan dialektika-mutual antara dirinya (*self*) dan realitas sosial (masyarakat) karena proses berpikir ini melibatkan proses interaksi yang telah lebih dulu ia lakukan dengan individu lain yang berada di masyarakatnya. Interaksi ini

²⁴ *Ibid.*

melibatkan simbol-simbol isyarat berupa bahasa, dan *smartphone* dimaknai menjadi simbol gaya hidup bagi masyarakat "modern".

c. Konsumsi Simbolik Penggunaan *Smartphone*

Salah satu tokoh yang membahas mengenai teori sosiologi mengenai konsumsi adalah Thorstein Veblen. Didalam buku *Handbook Teori Sosial* karya George Ritzer mengatakan bahwa Veblen dalam Tulisanya di *The Theory of the Leisure Class* dikenal karena model historisnya tentang perubahan dari *conspicuous leisure* (pemborosan waktu) ke *conspicuous consumption* (pemborosan uang). Veblen banyak memerhatikan kebutuhan orang untuk membuat perbedaan-perbedaan sosial yang tidak menyenangkan dengan memamerkan objek-objek konsumen. Kelas atas menggunakan konsumsi berlebihan untuk membedakan diri dari kelas-kelas di bawahnya dalam hierarki sosial, sementara kelas-kelas bawah berupaya meniru tingkatan diatas mereka. Dorongan untuk meniru ini memicu efek 'mengalir ke bawah', yaitu kelas atas menjadi penentu bagi semua konsumsi yang terjadi dibawahnya.²⁵

Veblen adalah pemikir pertama yang secara gamblang memaparkan sebuah teori tentang bagaimana luwesnya keinginan berkaitan dengan perilaku konsumsi. Hubungan ini paling menonjol terungkap dalam konsep Veblen tentang "konsumsi manja", yang melukiskan konsumsi yang tidak dilakukan demi memuaskan kebutuhan naluriyah yang bersifat segera, namun justru dilakukan untuk

²⁵George Ritzer & Barry Smart, 2011, *Handbook Teori Sosial*, Bandung: Nusa Media, hlm 825.

menyampaikan status sosial kita. Veblen menyatakan bahwa perilaku ini terlebih-lebih penting bagi orang yang berstatus tinggi (dan tentu saja memiliki sumber daya untuk menyampaikan status tersebut). Veblen mengamati bahwa konsumsi manja begitu dijunjung tinggi sehingga manusia benar-benar mengorbankan pemenuhan kebutuhan yang lebih primer demi melakukan konsumsi manja.²⁶ Featherstone menegaskan bahwa kita tengah bergerak mendekati masyarakat tanpa kelompok status tetap, tempat pengadopsian gaya-gaya hidup (tapak pada pilihan fashion, aktivitas waktu luang, barang konsumen).²⁷

Demikian pula Marcuse menyatakan bahwa masyarakat kapitalis memanfaatkan pemasaran untuk merekayasa tuntutan di kalangan massa, menenangkan mereka dan memberikan alasan kepada mereka untuk terus bekerja, meskipun mereka sepenuhnya mampu melanjutkan hidup tanpa melakukan sebagian atau semua pekerjaan tersebut, dan meskipun mereka membenci pekerjaan yang mereka tekuni. Ia menjelaskan²⁸:

"Kita bisa membedakan kebutuhan semu. Kebutuhan "semu" adalah kebutuhan yang diselipkan ke dalam diri seorang individu oleh kepentingan-kepentingan sosial tertentu dalam kondisi represinya: yakni kebutuhan yang melanggengkan kerja keras, sikap agresif, penderitaan, dan ketidakadilan.....[..] sebagian besar kebutuhan yang doinan untuk bersantai, bersenang-senang, berperilaku dan mengonsumsi esuai dengan iklan, mencintai dan membenci sesuatu yang dicintai dan dibenci orang lain masuk dalam kebutuhan semu ini."²⁹

²⁶John Wiley, 2013, *The Willey Blackwell Companion To Sociology (Sosiologi)*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, Hlm 761.

²⁷ George Ritzer, *Op.Cit*, hlm 828.

²⁸ John Wiley, *Op.Cit*, hlm 761.

²⁹ *Ibid*, hlm 762.

Para pemikir yang dikaitkan dengan mazhab Birmingham kemungkinan merupakan para penganut pendekatan berpusat-agen yang terkenal terhadap pemahaman konsumsi dan, dengan kondisi begitu mereka cenderung memusatkan perhatian pada pengalaman individual. Dari hal tersebut mereka berkesimpulan bahwa individu benar-benar mengalami dirinya sendiri lebih bebas sebagai buah dari pilihan yang lebih besar di pasar. Seperti yang dikemukakan diatas, Mazhab Birmingham cenderung memandang konsumsi sebagai sebuah proses aktif memproduksi aturan bagi pengalaman kita Sendiri. Oleh karena itulah, semakin banyak pilihan yang kita miliki di pasar, maka semakin banyak alat yang kita miliki untuk menyusun aturan bagi kita Sendiri.³⁰

Tidak hanya itu, di dalam kebudayaan konsumen dewasa ini, konsumsi tidak lagi bersifat fungsional yaitu, pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Kini, lebih dari itu konsumsi bersifat materi sekaligus simbolik. Bagi Baudrillard, konsumsi adalah totalitas dari semua objek objek dan pesan-pesan yang dibangun di dalam sebuah wacana yang saling berkaitan. Konsumsi, sejauh ia mengandung maksud tertentu merupakan suatu tindakan penggunaan tanda secara sistematis. Kini yang dibeli bukan lagi semata fungsi benda-benda, akan tetapi yang lebih penting "makna-makna nya". Adalah makna-makna inilah yang menjadikan komoditas-komoditas mengalir

³⁰ *Ibid*, Hlm 771.

dalam satu siklus "realitas semu" disebabkan makna yang sebenarnya tidak merupakan substansi dari komoditas dianggap merupakan kebenaran.³¹

Konsumsi dalam konteks ini lebih ditekankan pada penggunaan *smartphone* serta pembelanjaan uang masyarakat modern untuk menunjang *smartphonenya* baik dari pembelian pulsa, aksesoris serta pembelian *smartphone* itu sendiri. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pada saat ini masyarakat modern mengkonsumsi *smartphone* tidak lagi melihat hanya dari segi substansi dan esensi sebuah *smartphone* tersebut tetapi lebih mengutamakan makna dan nilai-nilai simbolik dari *smartphone* tersebut.

d. Gaya Hidup Masyarakat Modern dalam Penggunaan *Smartphone*

Gaya hidup merupakan pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia didalam masyarakat. Gaya hidup menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah pola tingkah laku sehari-hari segolongan manusia di dalam masyarakat. Gaya hidup merupakan ciri sebuah dunia modern, atau yang biasa disebut modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan. mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan

³¹ Idi Subandi Ibrahim, 1997, *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*, Yogyakarta: Jalasutra, Hlm 182-184.

bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Gaya hidup adalah seperangkat praktik dan sikap yang masuk akal dalam konteks tertentu³².

Gaya hidup adalah bagaimana seseorang hidup. Termasuk produk yang dibeli, bagaimana menggunakannya dan apa yang dipikir tentang produk tersebut. Gaya hidup adalah ringkasan keputusan masa lalu dan rencana masa depan³³. Sedangkan menurut Minor dan Mowen, gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya, dan bagaimana mengalokasikan waktu³⁴. Menurut Bilson Sinamora gaya hidup seseorang menunjukan pola kehidupan orang yang bersangkutan yang tercermin dalam kegiatan, minat, dan pendapatnya.³⁵

Pola-pola kehidupan sosial yang khusus seringkali disederhanakan dengan istilah budaya. Memang budaya biasa didefinisikan sebagai: keseluruhan gaya hidup suatu masyarakat, kebiasaan/adat istiadat, sikap dan nilai-nilai mereka, serta pemahaman yang sama yang menyatukan mereka sebagai sebuah masyarakat. Namun menurut Chaney hal ini merupakan penyalahgunaan gagasan tentang gaya hidup. Sementara itu gaya hidup tergantung pada bentuk-bentuk kultural, masing-masing merupakan gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu

³² David Chaney, *Op.cit* , hlm 40.

³³ Luqman Haqani, 2004, *Perusak Pergaulan dan Kepribadian Remaja Muslim*, Bandung: Pustaka Ulumuddin, hlm 55.

³⁴ Andiyati Nuri, 2012, *Penggunaan Handphone Blackberry Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa Fis Uny (skripsi)*, Univesritas Negeri Yogyakarta. hlm 13.

³⁵ Bilson Sinamora, 2000, *Paduan riset perilaku konsumen*, Jakarta PT :gramedia Pustaka, hlm 10.

tertentu yang merupakan ciri khas/ karakteristik, tetapi bukanlah keseluruhan pengalaman sosial mereka.³⁶

Selain penjelasan Chaney diatas ,Sobel juga mendefinisikan gaya hidup sebagai "setiap cara kehidupan yang khas, dan karena itu dapat dikenali". Chaney menambahkan bahwa cara tersebut biasanya dijalankan bersama oleh sekelompok orang tertentu kalau tidak maka akan tampak sebagai keanehan atau "keesentrikan", dan juga akan menerima penekanan Sobel bahwa bahwa cara menjalani kehidupan terutama terdiri dari perilaku-perilaku "ekspresif". Sobel lebih lanjut mengatakan bahwa perilaku ekspresif semacam itu terfokus pada konsumsi barang dan jasa. Hal itu mengarah pada angapan lebih lanjut bahwa gaya hidup dapat dipandang sebagai respons fungsional terhadap modernitas. Selanjutnya Chaney melihat gaya hidup sebagai pola-pola tindakan dan sebagai suatu tipe pengelompokan sosial yang berbeda, yang tertanam dalam tatanan sosial modernitas.³⁷

Chaney menekankan tema tampakan luar (penampilan) sebagai perhatian utama bagi gaya hidup. Terutama Chaney mengajukan sejumlah cara dimana pertunjukan visual menjadi semakin penting dalam konsumerisme massa pada akhir modernitas. Suatu penekanan terhadap penampilan luar telah menunjukan pentingnya penampilan-cara cara objek, tempat atau orang menghadirkan dirinya atau dihadirkan. Karena penampilan dirancang untuk beraneka ragam konteks atau tujuan

³⁶ Chaney, *Op. Cit*, Hlm 41.

³⁷ *Ibid*, Hlm 50.

maka akan menjadi semakin terpecah-pecah dan efermal. Penekanan terhadap penampakan luar memperlihatkan bahwa makna-makna (dari objek, tempat, atau orang) tidaklah tetap dan oleh sebab itu tergantung pada persepsi dan penggunaan orang tersebut.³⁸

"Kamu bergaya maka kamu ada!" adalah ungkapan yang mungkin cocok untuk melukiskan kegandrungan manusia modern akan gaya. Itulah sebabnya industri gaya hidup untuk sebagian besar adalah industri penampilan. Dalam ungkapan Chaney " penampilan luar menjadi salah satu situs yang penting bagi gaya hidup. Hal-hal permukaan (luar) menjadi lebih penting dari substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan substansi. Kulit akan mengalahkan isi.³⁹ Visualisasi telah menjadi sumberdaya sentral untuk mengkomunikasikan dan mengangkat makna. Sejalan dengan itu, pada tahap bahwa gaya hidup merupakan salah satu kerangka utama untuk menata dan memanipulasi identitas sosial, maka gaya hidup terartikulasi melalui perubahan penampilan tampakan luar.⁴⁰

Sehingga dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Gaya hidup juga bergantung pada

³⁸ *Ibid*, hlm 185.

³⁹ *Ibid*, hlm 16.

⁴⁰ *Ibid*, hlm 170.

bentuk-bentuk kultural, masing-masing merupakan gaya, tata krama, cara menggunakan barang-barang, tempat dan waktu yang merupakan karakteristik seseorang atau kelompok). Yasraf Amir Piliang juga menjelaskan bahwa gaya hidup merupakan pola hidup seseorang dan bagaimana individu atau kelompok dalam menghabiskan waktu, ruang, uang dan barang karakteristiknya⁴¹.

Penelitian ini akan lebih menekankan gaya hidup yang didefinisikan oleh Chaney untuk dikaitkan dengan persepektif interaksionisme simbolik Blumer mengenai makna. Jadi bagaimana masyarakat memaknai sebuah objek dalam konteks ini *smartphone* menjadi dasar pengeluaran uang akan *smartphone* bagi masyarakat dan bagaimana masyarakat menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka sehingga penggunaan *smartphone* menjadi sebuah gaya hidup dalam masyarakat tersebut. Gaya hidup menurut Chaney adalah suatu cara terpolat dalam penggunaan, pemahaman atau penghargaan artefak budaya material⁴². Menurut interaksionisme simbolik orang mempelajari simbol sekaligus makna dalam interaksi sosial. Kendati merespon tanda tanpa berpikir, orang merespon simbol melalui proses berpikir. "simbol adalah objek sosial yang digunakan untuk merepresentasikan apa-apa yang memang disepakati bisa direpresentasikan oleh simbol tersebut". Orang seringkali menggunakan simbol untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang diri mereka; mereka mengendarai mobil Rolls-Royce, misalnya untuk mengomunikasikan

⁴¹ Andiyanti Nuri, *Loc.cit*, hlm 14.

⁴² Chaney, *Op.cit*, hlm 92.

gaya hidup tertentu⁴³. Jadi dapat peneliti tarik kesimpulan bahwa pemaknaan mengenai *smartphone* menjadi dasar dalam penggunaan *smartphone* tersebut sebagai sebuah gaya hidup pada masyarakat modern.

Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *smartphone* dilihat sebagai sebuah gaya hidup dalam kehidupan sosial masyarakat modern. *Smartphone* telah masuk dalam setiap aspek kehidupan sosial masyarakat mulai dari pola interaksi sehari-hari, pola penggunaan waktu luang, minat, pembelanjaan uang dll. *Smartphone* juga dilihat sebagai sebuah perangkat "serba ada" untuk memenuhi kebutuhan masyarakat modern akan gaya hidup.

e. Hubungan Antar Konsep

Saat ini *smartphone* sudah menjadi barang primer bagi masyarakat . Seiring dengan kemajuan teknologi seluler yang diciptakan oleh produsen dalam menciptakan berbagai merek dan fitur dalam *Smartphone* ,membuat masyarakat selalu mengikuti arah keluaran *smartphone* yang terbaru dan tercanggih agar dianggap tidak ketinggalan zaman oleh orang lain. Makna mengenai fungsi serta berbagai fitur yang menarik yang ditawarkan dalam *smartphone* tersebut membuat masyarakat tertarik untuk membelinya.

Selain karena fungsi dari *smartphone*, Setiap individu dalam masyarakat memiliki alasan dan tujuan tersendiri mengapa mereka membeli dan menggunakan

⁴³ *Ibid, hlm 395.*

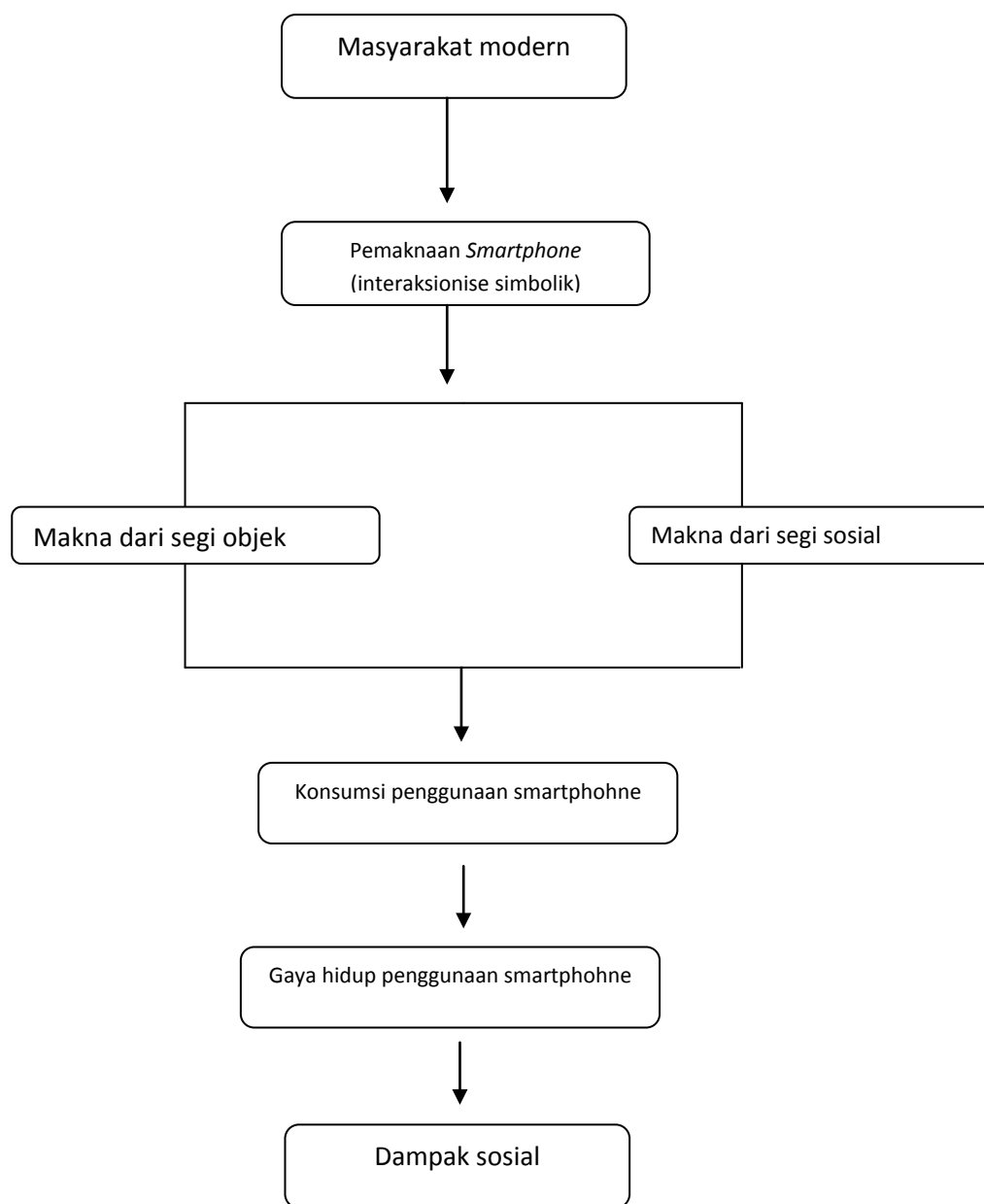
smartphone ada yang membeli karena membutuhkan untuk menunjang komunikasi, ada yang hanya ikut-ikutan atau ada yang membeli dikarenakan trend semata. Hal tersebut dikarenakan konstruksi makna mengenai *smartphone* dari segi sosial bagi masyarakat yang berbeda-beda, Seperti yang dikatakan oleh blumer mengenai objek fisik bahwa, pemaknaan sebuah objek tergantung dari bagaimana pendefinisian objek tersebut oleh si aktor. Proses pemaknaan menjadi penting karena bagaimana masyarakat memaknai *smartphone* akan menjadi dasar mengapa mereka menggunakan dan mengkonsumsi *smartphone* tersebut. Seperti penuturan Baudrillard bahwa pada saat ini konsumsi masyarakat akan objek lebih menekankan pada makna dibandingkan fungsi objek tersebut. Chaney pun mengungkapkan didalam bukunya bahwa gaya hidup adalah adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan. Mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Jadi dapat peneliti simpulkan bahwa kontruksi makna akan sebuah objek menjadi hal yang penting bagi aktor dalam melakukan tindakan dan pembentukan gaya hidupnya, hal tersebut juga sesuai dengan premis-premis Blumer mengenai perspektif interaksionisme simbolik bahwa makna akan objek menjadi dasar bagi tindakan aktor. Selain dari pandangan tersebut, berbeda dengan pendekatan struktural fungsional yang memiliki pandangan tindakan manusia lebih ditentukan oleh struktur masyarakat yang berada diluar dirinya (ekstterior), interaksionisme simbolik berpandangan bahwa tindakan manusia ditentukan oleh makna yang ada pada dirinya. Karena hal tersebut konstruksi makna akan *smartphone*

menjadi penekanan peneliti dalam penelitian ini. Makna tersebut tidak serta merta muncul dalam diri seorang individu, melainkan dipelajari melalui interaksi sosial dengan orang lain sebelumnya.

Herbert Blumer mengatakan, terdapat tiga cara untuk menjelaskan asal sebuah makna, yaitu: *pertama*, makna adalah sesuatu yang bersifat intrinsik dari suatu benda. Maka suatu benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya: *kedua* asal usul makna melihat makna itu " dibawa pada benda oleh seseorang bagi siapa benda itu bermakna"; dan *ketiga* makna sebagai sesuatu yang terjadi diantara orang-orang. Itu artinya makna-makna yang menjadi penekanan dalam penelitian ini bisa muncul dari tiga cara.

Penggunaan *Smartphone* saat ini dijadikan sebagai gaya hidup masyarakat modern. Karena gaya hidup itu sendiri menurut Chaney adalah ciri sebuah dunia modern, atau yang disebut juga modernitas. Penggunaan *Smartphone* menjadi sebuah gaya dapat dilihat dari pola aktivitas, cara menghabiskan waktu luang dan membelanjakan uang masyarakat akan *smartphone*. Konstruksi makna mengenai *smartphone* yang berbeda dari setiap individu memungkinkan setiap individu tersebut memiliki pola aktivitas, penggunaan waktu serta pembelanjaan uang yang berbeda pula . Berikut gambaran skema berpikir penelitian:

Skema 1.1
***Smartphone* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Modern**



Sumber: Hasil interpretasi Peneliti, 2015

G. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan metodologi penelitian campuran (*mixed method*) yaitu pengombinasian dua metode (kualitatif dan kuantitatif) yang menekankan pada penelitian kualitatif.⁴⁴ Peneliti menggunakan metode ini karena untuk lebih memperdalam data yang dibutuhkan oleh peneliti yang berkaitan dengan fokus penelitian.

Penelitian ini akan lebih memprioritaskan pada data kualitatif dengan strategi eksploratoris sekuensial (*KUAL → kuan*).⁴⁵ Data kualitatif diperoleh dengan cara pengamatan dan wawancara kepada 9 informan yaitu masyarakat perumahan Prana estate yang menggunakan *smartphone*. Selain itu data kuantitatif diperoleh dengan cara penyebaran angket kepada 33 responden yang berstatus masyarakat perumahan Prana Estate sebagai data tambahan (*suplemen*) dalam penelitian ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode studi kasus. Metode ini digunakan untuk memahami individu, kelompok, lembaga, latar tertentu secara mendalam⁴⁶. Dalam penelitian ini bahwa peneliti menggunakan metode studi kasus untuk dapat mengetahui dan memahami mengenai pemakaian *smartphone* bagi pengguna dalam hal ini masyarakat perumahan Prana Estate. Peneliti juga

⁴⁴John W. Creswell, 2010, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 304.

⁴⁵*Ibid*, hlm. 317.

⁴⁶Basrowi, Suwandi, 2008, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Jakarta :Rineka Cipta. Hlm 53.

menggunakan metode ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemaknaan *smartphone* sebagai gaya hidup bagi masyarakat perumahan Prana Estate Sukabumi. Sehingga, dengan mendapatkan informasi dari para informan, peneliti dapat menjelaskan dan mendeskripsikan tentang penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup masyarakat tersebut.

Dalam proses mencari data, peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam, observasi, pembagian angket serta dokumentasi. Hal tersebut ditujukan untuk mendapatkan data serta penjelasan-penjelasan mengenai pemaknaan *smartphone* di masyarakat secara dalam, menyeluruh. Wawancara dilakukan dengan masyarakat yang berada di perumahan Prana Estate Kota Sukabumi.

2. Subjek penelitian

Subjek utama dalam penelitian ini adalah masyarakat yang tinggal di perumahan Prana Estate kota Sukabumi, subjek dibagi menjadi tiga kelompok, kelompok pertama adalah kelompok masyarakat dengan usia anak-anak sejumlah 3 orang, kelompok kedua adalah masyarakat dengan usia remaja sejumlah 3 orang, dan kelompok ketiga adalah masyarakat dengan usia dewasa sejumlah 3 orang. Dalam penelitian ini kelompok usia anak-anak adalah individu yang memiliki rentang usia 6-12 tahun⁴⁷, kelompok usia remaja adalah individu yang memiliki rentang usia 13-19

⁴⁷ Reni Akbar, 2001, *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat dan Kemampuan Anak*, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, hlm 4.

tahun⁴⁸, dan kelompok usia dewasa adalah individu yang memiliki umur diatas 20 tahun. Selain itu subjek tambahan dalam penelitian ini adalah orangtua dari informan anak-anak. Orangtua dari informan anak-anak dipilih menjadi salah satu subjek penelitian karena peneliti melihat anak-anak masih belum dapat menggunakan serta mengenal setiap fungsi dari *smartphone* yang digunakannya sehingga pandangan serta peran dari orangtua memiliki pengaruh besar terhadap penggunaan *smartphone* bagi anak-anak tersebut.

Peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data pembagian angket untuk mendapatkan data tambahan (*suplemen*) berupa gambaran secara umum penggunaan *smartphone* pada masyarakat perumahan Prana estate. Populasi yang menjadi unit analisis dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang tinggal di Perumahan Prana Estate. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan *sampling teknik* berupa *purposive sampling* dimana dalam teknik ini, siapa yang akan diambil sebagai anggota sampel diserahkan pada pertimbangan pengumpul data yang menurut dia sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian⁴⁹. Penyebaran kuisisioner dilakukan kepada 33 responden dengan kriteria pengguna *smartphone* di masyarakat Perumahan Prana Estate. Penentuan jumlah sampel tersebut diambil berdasarkan jumlah 10% total penduduk di perumahan tersebut agar data yang peneliti temukan dapat mewakili populasi masyarakat di perumahan

⁴⁸ *Ibid.*

⁴⁹ Irawan Soehartono, 2004, *Metode Penelitian Sosial Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*, Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm 63.

tersebut. Kriteria ini dipilih untuk memperoleh data mengenai penggambaran secara umum bagaimana konteks sosial penggunaan *smartphone* bagi masyarakat tersebut sebelum dibahas lebih dalam melalui penjabaran hasil wawancara. Penyebaran kuisioner ini hanya dijadikan sebagai pendukung dalam mengkaji opini-opini yang ada pada masyarakat mengenai penggunaan *smartphone* pada masyarakat tersebut

Tabel I.2
Karakteristik Subjek Penelitian

Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Nama informan	Cakupan/ Isi Data
Wawancara Mendalam	Masyarakat pengguna <i>smartphone</i> dengan kategori usia anak-anak (informan kunci).	<ul style="list-style-type: none"> • MR • SS • NN 	<ul style="list-style-type: none"> • Konstruksi makna <i>smartphone</i>, fungsi <i>smartphone</i>, pola aktivitas dan konsumsi masyarakat anak-anak akan <i>smartphone</i>
Wawancara Mendalam	Masyarakat pengguna <i>smartphone</i> dengan kategori usia remaja (informan kunci)	<ul style="list-style-type: none"> • WH • IF • AR 	<ul style="list-style-type: none"> • Konstruksi makna <i>smartphone</i>, fungsi <i>smartphone</i>, pola aktivitas dan konsumsi masyarakat remaja akan <i>smartphone</i>
Wawancara Mendalam	Masyarakat pengguna <i>smartphone</i> dengan kategori usia dewasa (informan kunci)	<ul style="list-style-type: none"> • DS • HK • Ibu Dd 	<ul style="list-style-type: none"> • Konstruksi makna <i>smartphone</i>, fungsi <i>smartphone</i>, pola aktivitas dan konsumsi masyarakat dewasa akan <i>smartphone</i>

Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Nama informan	Cakupan/ Isi Data
Wawancara Mendalam	Orangtua informan anak-anak (informan pendukung)	<ul style="list-style-type: none"> • Ibu SY (orangtua NN) • Ibu N (orangtua SS) • Ibu L (orangtua MR) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pandangan dan peran orangtua terhadap penggunaan <i>smartphone</i> anak-anak
Kuisisioner	Masyarakat perumahan Prana Estate		<ul style="list-style-type: none"> • Gambaran umum penggunaan <i>smartphone</i> oleh masyarakat perumahan prana estate

Sumber: hasil pemilihan subjek penelitian, 2015

3. Peran Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti akan berperan sebagai instrumen utama penelitian. Peneliti akan melakukan penelitian untuk mendapatkan data primer, melalui wawancara, kusioner, pengamatan serta dokumentasi. Peneliti akan mengoptimalkan pendekatan personal kepada setiap para informan, mengenali serta beradaptasi dengan lingkungan sosial informan. Semua hal tersebut akan didukung oleh lokasi penelitian yang dekat dengan rumah peneliti.

4. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di Perumahan Prana Estate kota Sukabumi yang beralamat di Jalan Perana, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi. Lokasi penelitian ini dipilih dengan alasan terdapat keberagaman warga yang tinggal dimulai dari keberagaman status sosial ekonomi, pekerjaan, usia, etnis sehingga akan memberikan

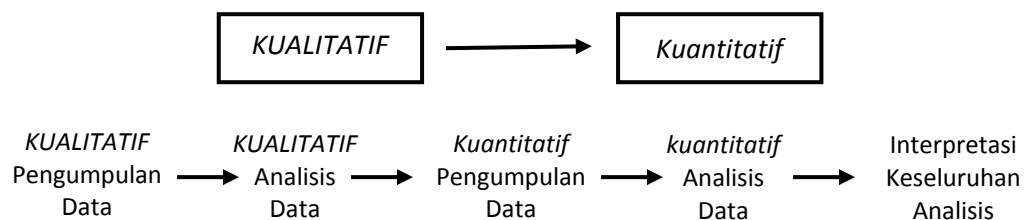
gambaran mengenai pemakaian *smartphone* secara beragam pula. Waktu penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari bulan Februari-Juni 2015

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan cara strategi eksploratoris sekuensial⁵⁰. Yaitu dengan melibatkan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap pertama, yang kemudian diikuti oleh pengumpulan dan analisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil-hasil tahap pertama. Bobot/prioritas lebih cenderung pada tahap pertama, dan proses percampuran (*mixing*) antar kedua metode ini terjadi ketika peneliti menghubungkan antara analisis data kualitatif dan pengumpulan data kuantitatif. Tujuan dari strategi ini adalah menggunakan data hasil-hasil kuantitatif untuk membantu menafsirkan penemuan-penemuan kualitatif. berikut model visual serta prosedur-prosedur dasar yang akan digunakan peneliti dalam menerapkan strategi tersebut:⁵¹

Skema 1.2

Prosedur Penggunaan Metode Campuran



⁵⁰ *Ibid*, hlm 317.

⁵¹ *Ibid*, hlm 314.

Sumber: Diadaptasi dari Creswell (2003)

Berdasarkan bagan diatas, penelitian ini akan lebih memprioritaskan pada data kualitatif dibanding dengan kuantitatif (*KUAL* → *kuan*). Pertama-tama peneliti mengumpulkan data kualitatif dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, setelah itu data dianalisis. Kemudian peneliti mengumpulkan data kuantitatif dengan cara *sampling* menyebarkan kuisioner, setelah itu dianalisis. Terakhir data-data tersebut diinterpretasikan secara keseluruhan dan dianalisis.

Untuk mengadakan penelitian dalam rangka memperoleh data, maka diperlukan suatu metode yang tepat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Hal tersebut dilakukan agar peneliti memiliki pedoman data apa yang harus diperoleh dilapangan sehingga dapat meningkatkan tingkat efektifitas serta efisiensi waktu. Dengan demikian, untuk memperoleh data yang sesuai dengan tujuan penelitian, maka Penulis menggunakan metode kepustakaan (*library research*) dan metode penelitian lapangan (*field research*)

Data yang diperoleh terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari informan yang secara langsung turut serta dalam penelitian (*first-hand information*). Data sekunder merupakan data yang dikumpulkan dari tangan kedua atau dari sumber lain. Bahan bahan data sekunder dapat berupa artikel-artikel dalam surat kabar atau majalah, foto, film dan lain lain.

Untuk memenuhi kebutuhan data, peneliti akan menggunakan 4 teknik dasar pengumpulan data yaitu pengamatan, wawancara dan pembagian angket dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengmai hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan, dan perasaan⁵². Melalui observasi, peneliti kualitatif belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Teknik observasi ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran umum mengenai fokus masalah yang ingin dikaji oleh peneliti di lokasi penelitian. Dalam peneltian ini observasi bertujuan unutk memberikan gambaran mengenai makna dan penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup melalui pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah wawancara. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif lebih menekankan pada teknik wawancara, khususnya wawancara mendalam (*depth interview*). Wawancara kualitataif merupakan salah satu teknik untuk mengumpulkan data dan informasi. Pada Penggunaan metode ini didasarkan pada dua alasan. Pertama, dengan

⁵² Djuanaidi Ghony & Fauzan Almanshur, *op.cit* , hlm 165.

wawancara peneliti dapat menggali tidak saja apa yang diketahui dan dialami subjek yang diteliti, tetapi apa yang tersembunyi jauh di dalam diri subjek penelitian. Kedua, apa yang ditanyakan kepada informan bisa mencakup hal-hal yang bersifat lintas waktu, yang berkaitan dengan masa lampau masa kini dan juga masa mendatang. Metode wawancara kualitatif menggunakan panduan wawancara yang berisi butir-butir pertanyaan untuk diajukan kepada informan. Hal ini hanya untuk memudahkan dalam melakukan wawancara, penggalan data dan informasi.⁵³

c. Angket

Angket (Self Administred questionnaire) adalah teknik pengumpulan data dengan menyerahkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi sendiri oleh responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan atas - atau menjawab - pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.⁵⁴ Peneliti menggunakan teknik ini untuk mendapatkan data yang menggambarkan gambaran umum mengenai penggunaan *smartphone* dilihat dari konteks sosial yang mewakili keseluruhan populasi masyarakat perumahan Prana Estate. Penyebaran angket ini hanya dijadikan sebagai pendukung dalam memberikan gambaran konteks sosial penggunaan *smartphone* pada masyarakat perumahan Prana Estate.

d. Studi Dokumen

⁵³ *Ibid*, Hlm 175-176.

⁵⁴ Irawan Soehartono, *Op.Cit*, hlm 65.

Pengumpulan data yang dilakukan peneliti tidak hanya berupa pengumpulan data primer melalui wawancara dan pengamatan, tetapi juga melalui dokumentasi dokumen dokumen yang dianggap sebagai data sekunder yang dapat menunjang proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dokumen meliputi seperti foto, video, memo, *diary*, *fieldnote*, dan sebagainya yang dapat digunakan sebagai informasi penunjang, dan sebagai bagian dari proses pencarian data primer yang berasal dari partisipasi dan wawancara mendalam.

6. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Baik data dari hasil wawancara, pengamatan yang sudah dituliskan dalam catatan lapangan di lokasi penelitian, dokumen pribadi, dokumen resmi, gambar, foto, dan sebagainya. Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan melalui pengaturan data secara logis dan sistematis, dan analisis data itu dilakukan sejak awal peneliti turun ke lokasi penelitian.⁵⁵

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, kuisioner dan studi dokumentasi, tahapan tersebut juga disebut sebagai tahap pengumpulan data. Setelah mencatat dan merekam segala hal yang berhubungan fokus penelitian maka peneliti akan mendapatkan sebuah catatan lapangan yang selanjutnya peneliti akan menganalisis dengan mengklasifikasikan

⁵⁵*Ibid*, hlm 249.

data tersebut sesuai dengan kategorisasi yang ada. Dan yang terakhir adalah menemukan makna, pola yang menjadikan temuan umum dalam penelitian ini.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara mengolah data yang diperoleh melalui pembagian angket melalui tabulasi data berupa tabel frekuensi. Analisis data yang dilakukan disesuaikan dengan tujuan penelitian. Penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran cukup menyajikan tabel tunggal dengan jumlah dan persentase untuk setiap kategori⁵⁶. Hasil olahan tabel frekuensi tersebut kemudian peneliti olah kembali menjadi diagram yang menunjukkan persentase dari setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden.

7. Triangulasi Data

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya, misalnya; triangulasi dengan sumber, triangulasi dengan metode, dan triangulasi dengan teori.⁵⁷

Secara singkat, triangulasi merupakan cara terbaik untuk menghilangkan adanya perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks studi sewaktu peneliti mengumpulkan data tentang berbagai kejadian atau peristiwa dan hubungan dari berbagai pendapat. Peneliti dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi

⁵⁶ Irawan Soehartono, *Op.Cit*, hlm 93.

⁵⁷ *Ibid*, hlm 322.

dengan sumber, data peneliti berasal dari *check and recheck* pendapat antara sesama informan dan dosen ahli sosiologi kebudayaan.

H. Sistematika Penulisan

Studi ini terdiri atas lima bab: satu bab pendahuluan, dua bab uraian empiris, satu bab analisis dan satu bab kesimpulan. Bab pertama adalah pendahuluan, berisikan fokus riset, posisi riset ditengah tinjauan sejenis yang telah dilakukan, kerangka konseptual, pilihan metodologi campuran ,dan sistematika penulisan.

Bab 2 sampai bab 3 adalah uraian empiris yang terfokus pada temuan penelitian. Bab dua membahas mengenai setting lokasi dan konteks sosial masyarakat yang tinggal di perumahan perana kota sukabumi, dalam bab ini akan dijelaskan mengenai konteks sosial, ekonomi masyarakat di perumahan tersebut serta pemetaan penggunaan *smartphone* pada masyarakat perumahan Prana Estate . Dalam bab tiga temuan data mengenai kontruksi makna *smartphone* bagi masyarakat d perumahan Prana Estate kota Sukabumi, dalam bab ini akan dibahas mengenai profil informan, konstruksi makna *smartphone* bagi masyarkat, aspek gaya hidup berupa pola aktivitas dan konsumsi masyarakat akan *smartphone*, fitur serta fungsi *smartphone* yang tidak dimanfaatkan secara makismal dan terakhir pandangan serta peran orangtua. Dalam bab empat akan dijelaskan mengenai analisis konstruksi makna *smartphone* sebagai gaya hidup masyarkat modern berdasarkan teori interaksionisme simbolik, teori konsumsi dan konsep gaya hidup. Dan bab 5 adalah kesimpulan dan saran.

BAB II

***SMARTPHONE* DAN KONTEKS SOSIAL MASYARAKAT**

PERUMAHAN PRANA ESTATE

A. Pengantar

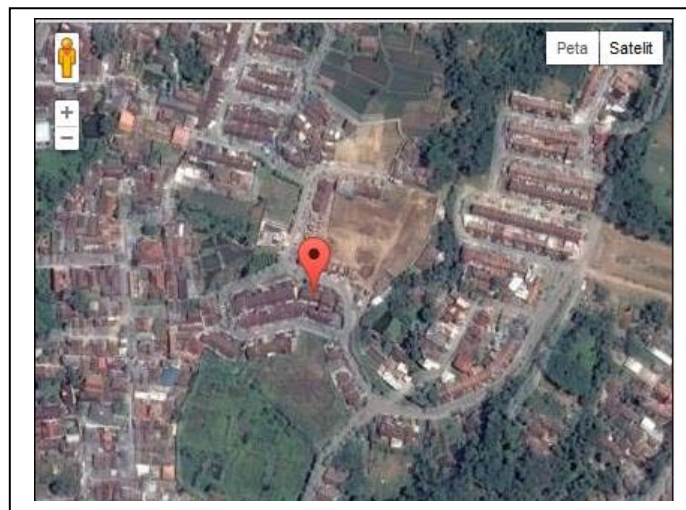
Pemaparan dalam bab ini akan membahas konteks sosial masyarakat perumahan Prana Estate yang merupakan lokasi dari penelitian ini. Pada bagian pertama adalah pengantar. Pada bagian kedua peneliti memaparkan profil perumahan Prana Estate yang merupakan deskripsi dari lokasi penelitian ini. Pada bagian ketiga peneliti memaparkan gambaran umum mengenai pemetaan penggunaan *smartphone* masyarakat Perumahan Prana Estate. Pada bagian terakhir adalah rangkuman.

B. Profil Perumahan Prana Estate

Perumahan Prana Estate adalah salah satu perumahan yang dikembangkan pada tahun 2005 oleh PT. Inti Innovaco. Perumahan ini berada di Jalan Perana Blok A1 No 1, Kecamatan Cikole, Kota Sukabumi. Perumahan tersebut terbagi menjadi tiga blok yaitu Blok A, Blok B, dan Blok C. Untuk Blok A dan B termasuk kedalam kelurahan Cikole sedangkan Blok C masuk kedalam kelurahan Cisarua. Perumahan ini berada pada koordinat 6°54'45" lintang selatan dan 106°56'14" bujur timur. Perumahan ini berjarak sekitar 7,8 km dari pusat kota Sukabumi. Untuk batas administratif Perumahan Prana Estate yang berada di kecamatan Cikole ini berbatasan

dengan Kecamatan Sukabumi di sebelah utara, sebelah selatan berbatasan dengan Kecamatan Gunung Parang, sebelah Barat berbatasan dengan kecamatan Gunung Puyuh dan sebelah timur berbatasan dengan Kecamatan Cibeurem.

Gambar II.1
Lokasi Perumahan Prana Estate



Sumber: <http://intiinnovaco.co.id/prana-estate/> diakses 19-02-2015

Perumahan Prana Estate Sukabumi terletak di kaki Gunung Gede dan Gunung Pangrango yang ketinggiannya 584 m diatas permukaan laut, dengan kemiringan 0° – 3° dan 3° – 8° di bagian utara. Suhu udara perumahan yang berada di kota Sukabumi ini berkisar antara 15° C - 20° C sedangkan rata-rata curah hujan tertinggi tahun 2006 terjadi pada bulan Februari dengan curah hujan 483,5 mm (26 hari hujan, rata-rata curah hujan 17,4 mm) sedangkan terendah pada bulan Agustus dengan curah hujan 2 mm (2hari hujan, rata-rata hujan 1 mm).

Perumahan Prana Estate dibangun diatas lahan seluas 4,8 ha dan memiliki bangunan semi real estate dengan perencanaan pembangunan unit rumah sebanyak 232 unit dengan total luas bangunan sebesar 11.355 m² dan total tanah yang dipergunakan untuk bangunan sebesar 22.889 m². Tipe rumah menggunakan nama-nama bunga, antara lain tipe mawar ,tipe seruni, tipe melati ,tipe krisan, tipe anyelir dan tipe aster.

Fasilitas umum dalam kompleks perumahan tersebut adalah jalan raya dengan total 1.701 m², lampu penerangan jalan sebanyak 37 unit, panel penerangan jalan umum sebanyak 1 unit, pagar pembatas sepanjang 241,3 m dan saluran air sepanjang 2.211,7 m². Semua fasilitas umum tersebut terbagi dalam dua kelurahan sebagai berikut:

Tabel II.1
Daftar Fasilitas Umum di Perumahan Prana Estate

NO	Nama	Kelurahan	
		Cikole	Cisarua
1	Jalan lebar 8,5m	-	248,7 m ²
2	Jalan lebar 8 m	247,1 m ²	109,2 m ²
3	Jalan lebar 7 m	405,2 m ²	152,8 m ²
4	Jalan lebar 6,5 m	7,3 m ²	411,3 m ²
5	Jalan lebar 6 m	119, 5 m ²	-
6	Pagar pembatas	241,3 m	-
7	Saluran lingkungan	1.102 m	1.109,7 m
8	Lampu PJU	21 titik	16 titik
9	Panel PJU	1 unit	-

Sumber: daftar fasum dan fasos PT. Inti Innovaco februari 2014

Perumahan Prana estate selain memiliki fasilitas umum juga memiliki fasilitas sosial, untuk terdapat lahan Tempat Pemakaman Umum (TPU) seluas 1.977 m², lahan

tempat pembuangan sampah sementara (TPS) seluas 18 m² , mushola seluas 420 m², dan Taman kanak-kanak seluas 499 m². Berikut gambaran tabel nya:

Tabel II. 2

Daftar Fasilitas Sosial Perumahan Prana Estate

No	Nama	Kelurahan	
		Cikole	Cisarua
1	Lahan TPU	1,600 m ²	-
2	Lahan TPU	377 m ²	
3	TPS	18 m ²	
4	Mushola	-	420 m ²
5	Lahan TK	499 m ²	

Sumber: daftar fasum dan fasos PT. Inti Innovaco februari 2014

Dalam perumahan tersebut belum terdapat sistem RT dan RW sehingga masih meng-induk kepada RT yang berada diluar komplek perumahan, namun untuk masalah pendataan kependudukan masyarakat perumahan Prana Estate menggunakan sistem "paguyuban" dan di setiap blok perumahan tersebut ada yang menjadi ketua Paguyuban yang mendata masyarakat di blok paguyubannya untuk di-induk di RT terdekat. Ketua Paguyuban Di blok A adalah Bapak Endik yang merupakan pensiunan dan tinggal di perumahan Prana Estate Blok A 3 no 16. Ketua Paguyuban di Blok B adalah Bapak Darmawan yang merupakan seorang polisi yang tinggal di perumahan Prana blok B 4 No 10. Ketua paguyuban di Blok C adalah Bapak Suganda yang merupakan pensiunan yang tinggal di perumahan Prana Estate Blok C No 8.

Berdasarkan segi kependudukan, terdapat 95 KK dengan total jumlah penduduk sebanyak 331 orang dengan komposisi penduduk laki-laki sebanyak 171

orang dan perempuan sebanyak 160 orang. Berikut penyebaran penduduk di setiap blok perumahan:

Tabel II. 3
Penyebaran Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin di Perumahan Prana Estate

Jenis kelamin	Blok A	Blok B	Blok C	Jumlah
Laki-	54	60	57	171
Perempuan	49	57	54	160
Jumlah	103	117	111	331

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Berdasarkan segi kepercayaan, masyarakat yang beragama Islam sebanyak 303 orang, masyarakat yang beragama Kristen Katolik sebanyak 21 orang, Kristen Protestan sebanyak 4 orang, dan Budha sebanyak 3 orang. Berikut penyebaran penduduk berdasarkan agama di setiap blok perumahan:

Tabel II. 4
Penyebaran Penduduk Berdasarkan Agama di Perumahan Prana Estate

Agama	Blok A	Blok B	Blok C	Jumlah
Islam	101	100	102	303
Kristen Katolik	2	14	5	21
Kristen Protestan	-	-	4	4
Budha	-	3	-	3
Jumlah	103	117	111	331

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Berdasarkan pendidikan, terdapat 38 orang yang belum sekolah, masyarakat dengan pendidikan terakhir Sekolah Dasar sebanyak 40 orang, masyarakat dengan pendidikan terakhir Sekolah Menengah Pertama sebanyak 41 orang, masyarakat dengan pendidikan terakhir Sekolah Menengah Atas sebanyak 110 orang, masyarakat

dengan pendidikan terakhir Diploma III sebanyak 22 orang, dan masyarakat dengan pendidikan terakhir Strata I sebanyak 80 orang. Berikut penyebaran penduduk berdasarkan pendidikan di setiap blok perumahan:

Tabel II. 5
Penyebaran Penduduk Berdasarkan Pendidikan di Perumahan Prana Estate

Pendidikan	Blok A	Blok B	Blok C	Jumlah
Belum sekolah	10	13	15	38
Sekolah Dasar	9	16	15	40
Sekolah Menengah Pertama	11	15	15	41
Sekolah Menengah Atas	37	40	33	110
Diploma III	8	6	8	22
SI	28	27	25	80
Jumlah	103	117	111	331

Sumber: hasil olah data penelitian ,2015

Berdasarkan pekerjaan terdapat, terdapat 37 orang bekerja sebagai Pegawai negeri Sipil, 76 orang masih sebagai pelajar atau mahasiswa. 50 orang sebagai ibu rumah tangga, 50 orang sebagai karyawan swasta, 20 orang sebagai wiraswasta, 2 orang bekerja sebagai pedagang, 3 orang sebagai karyawan BUMN, 10 orang pensiunan, 2 orang bekerja sebagai dokter, 1 orang bekerja sebagai supir, 3 orang bekerja sebagai polisi, 1 orang bekerja sebagai dosen, 1 orang bekerja sebagai pelaut, 2 orang bekerja sebagai perawat, 1 orang bekerja sebagai bidan, dan 31 orang masih belum bekerja. Berikut penyebaran penduduk berdasarkan pekerjaan di setiap blok perumahan:

Tabel II. 6

Penyebaran Penduduk Berdasarkan Pekerjaan

Pekerjaan	Blok A	Blok B	Blok C	Jumlah
Pegawai Negeri Sipil	12	10	15	37
Pelajar/mahasiswa	27	29	30	76
Ibu rumah tangga	17	19	14	50
Karyawan Swasta	17	23	10	50
Wiraswasta	10	3	7	20
Pedagang	2	-	-	2
Karyawan BUMN	2	1	3	3
Pensiunan	4	4	2	10
Dokter	1	-	1	2
Supir	-	1	-	1
Polisi	-	2	1	3
Dosen	-	-	1	1
Pelaut	-	1	-	1
Perawat	1	1	-	2
Bidan	-	-	1	1
Belum Bekerja	10	10	11	31
Jumlah	93	104	96	293

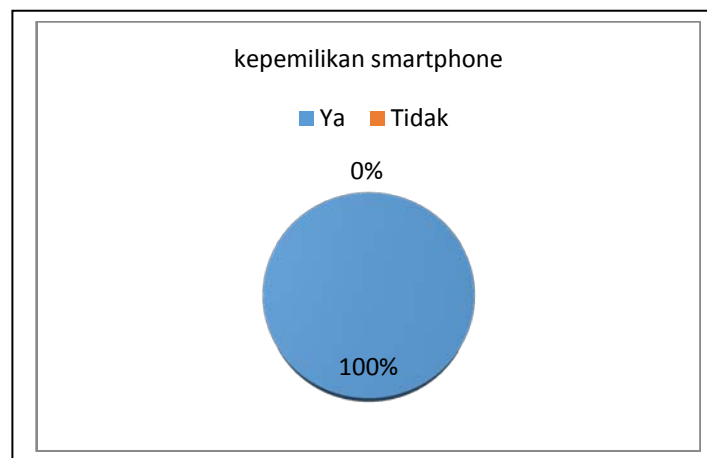
Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

C. Pemetaan Penggunaan *Smartphone* di Masyarakat Perumahan Prana Estate

Seperti yang telah dijelaskan di latar belakang bahwa pada saat ini penggunaan *smartphone* tidak hanya terjadi pada kota-kota besar, namun telah masuk hampir ke setiap kota Indonesia salah satunya adalah di Sukabumi. Karena hal tersebut dalam sub bab ini akan peneliti paparkan mengenai pemetaan penggunaan *smartphone* di masyarakat Perumahan Prana Estate Kota sukabumi. Pemetaan ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara umum mengenai penggunaan

smartphone di masyarakat Prana Estate sebelum dibahas lebih dalam di bab 3. Pemetaan ini dilakukan melalui pembagian angket kepada masyarakat di perumahan Prana Estate Sukabumi. Angket disebar sebanyak 33 eksemplar kepada masyarakat perumahan Prana Estate yang berada di Blok A, B dan C pada tanggal 16 Maret 2015. Dalam angket tersebut terdapat 12 pertanyaan yang bersangkutan dengan fokus masalah penelitian. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* di perumahan Prana Estate.

Grafik II. 1
Grafik Kepemilikan *Smartphone* Masyarakat di Perumahan Prana Estate (n:33)

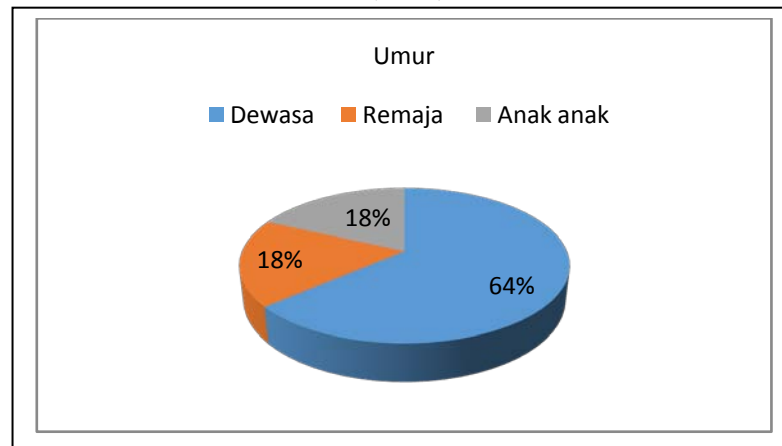


Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Pengguna *smartphone* pada saat ini telah lintas usia, dari jumlah total 33 responden terdapat 21 orang dengan persentasi sebesar 64% merupakan responden dengan kategori berusia dewasa. Terdapat 6 orang dengan persentasi sebesar 18% tergolong kedalam responden yang berusia anak-anak. Dan terakhir terdapat 6 orang dengan persentasi sebesar 18% tergolong kedalam responden dengan kategori usia

remaja. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa *smartphone* sudah dikenal dan digunakan oleh berbagai kalangan umur di masyarakat. Dan hal ini menjadi menarik untuk diteliti lebih dalam bagaimana fungsi *smartphone* dan pemakaian *smartphone* itu bagi setiap kalangan berdasarkan umur di masyarakat perumahan Prana Estate tersebut. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* berdasarkan usia di perumahan Prana Estate.

Grafik II.2
Grafik Usia Masyarakat Pengguna *Smartphone* di Perumahan Prana Estate (n:33)

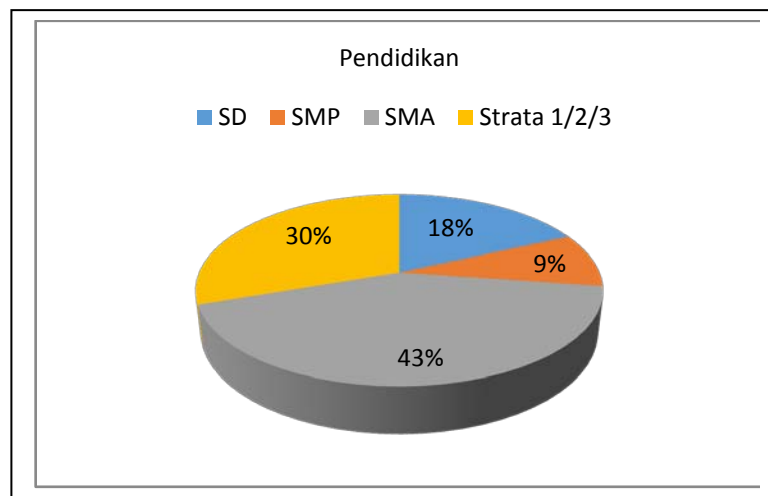


Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Pengguna *smartphone* di perumahan prana estate memiliki latar belakang pendidikan yang berbeda-beda, dari jumlah total 33 responden terdapat 6 orang dengan persentasi sebesar 18% merupakan responden yang masih menempuh pendidikan di sekolah dasar. Terdapat 3 orang dengan persentasi sebesar 9% merupakan responden yang masih menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Pertama. Terdapat 14 orang dengan persentasi sebesar 43% merupakan responden

yang masih menempuh pendidikan atau memiliki pendidikan terakhir Sekolah Menengah Atas. Dan terakhir terdapat 10 orang dengan persentasi sebesar 30 % merupakan responden dengan pendidikan terakhir Strata 1/2/3. Berdasarkan data tersebut terdapat perbedaan pendidikan yang telah ditempuh oleh pengguna *smartphone* di masyarakat Perumahan Prana Estate. Perbedaan pendidikan tersebut dapat berdampak terhadap pola pikir masyarakat terhadap *smartphone* sehingga memungkinkan terjadinya proses pemaknaan *smartphone* yang berbeda-beda pula dalam masyarakat Perumahan Prana Estate tersebut terhadap *Smartphone*. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* berdasarkan Pendidikan di perumahan Prana Estate.

Grafik II. 3
Grafik Pendidikan Masyarakat Pengguna *Smartphone* di Perumahan Prana Estate (n:33)

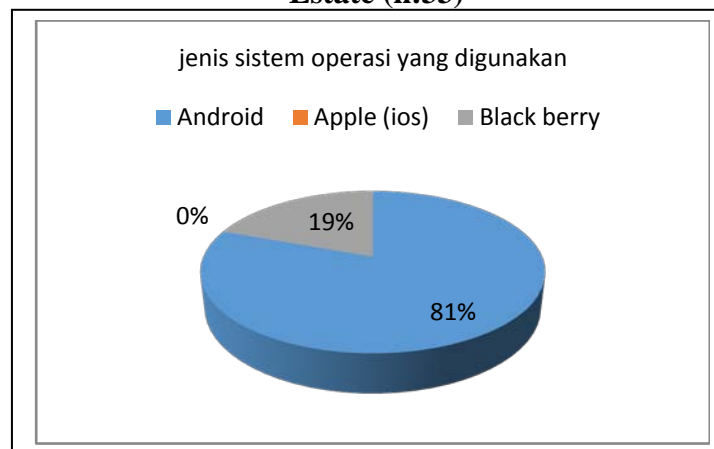


Sumber: hasil olah data penelitan, 2015

Pada saat ini terdapat tiga sistem operasi *smartphone* yang marak digunakan oleh masyarakat, sistem operasi pertama adalah Android, kemudian Blackberry OS,

dan terakhir adalah sistem operasi perangkat Apple (IOS). Untuk mengetahui sistem operasi *smartphone* apa yang digunakan oleh masyarakat perumahan Prana Estate, terdapat satu poin pertanyaan yang membahas sistem operasi apa yang digunakan oleh responden di perumahan Prana Estate sukabumi. Dari jumlah total 33 responden ada tiga responden yang memiliki dua buah *smartphone* dengan sistem android yang berbeda. Terdapat 29 responden dengan persentasi sebesar 81% yang menggunakan sistem operasi Android. Terdapat 7 responden dengan persentasi sebesar 19% menggunakan Blackberry OS. Namun tidak terdapat responden yang menggunakan sistem operasi Apple (IOS). Data tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk lebih memfokuskan penelitian terhadap penggunaan *Smartphone* yang banyak digunakan oleh Masyarakat perumahan Prana Estate sukabumi yaitu sistem operasi Android dan Blackberry OS. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* berdasarkan Sistem Operasi di perumahan Prana Estate.

Grafik II.4
Grafik Sistem Operasi Masyarakat Pengguna *Smartphone* di Perumahan Prana Estate (n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Smartphone memiliki makna yang berbeda beda bagi masyarakat, salah satunya adalah makna penting atau tidaknya *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana estate. Dari jumlah total 33 responden mayoritas menganggap *smartphone* memiliki makna penting bagi mereka, terdapat 32 orang dengan persentasi 97% menganggap bahwa *smartphone* penting bagi mereka. Sedangkan 1 orang dengan persentasi 3% menjawab *smartphone* tidak memiliki makna penting bagi mereka. Data tersebut menjadi gambaran umum mengenai bagaimana masyarakat memaknai *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* berdasarkan penting tidaknya di perumahan Prana Estate.

Grafik II.5
Grafik Makna Penting *Smartphone* bagi Masyarakat di Perumahan Prana Estate (n:33)

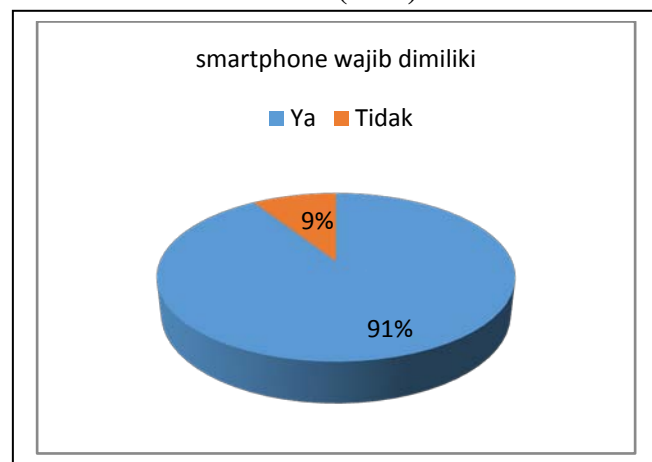


Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Makna penting atau tidaknya *smartphone* memiliki dampak terhadap wajib atau tidaknya *smartphone* dimiliki oleh masyarakat. Terdapat satu poin pertanyaan mengenai wajib atau tidaknya memiliki *smartphone* bagi masyarakat perumahan

Prana Estate. Dari total 33 responden mayoritas menjawab mereka mewajibkan diri mereka untuk memiliki *smartphone*. Terdapat 30 responden dengan persentasi 91% menjawab bahwa mereka wajib memiliki *smartphone*. Sedangkan 3 responden dengan persentasi 9% menjawab *smartphone* tidak terlalu wajib untuk mereka miliki. Data tersebut menjadi acuan awal bagi peneliti bahwa *smartphone* wajib dimiliki oleh masyarakat Perumahan prana estate Sukabumi sehingga mereka membeli *smartphone* dan melakukan proses konsumsi *smartphone* tersebut. Dan hal ini juga menarik untuk diteliti lebih dalam melalui wawancara mendalam untuk mengetahui mengapa *smartphone* penting bagi masyarakat tersebut. Berikut grafik mengenai responden yang menggunakan *Smartphone* berdasarkan wajib tidaknya memiliki *smartphone* di perumahan Prana Estate

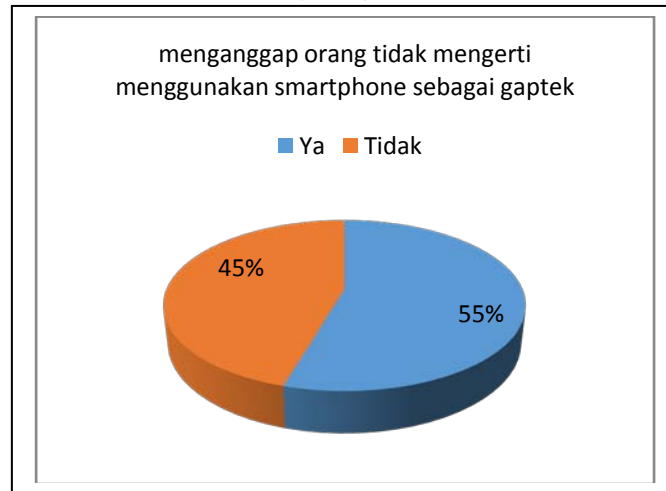
Grafik II.6
Grafik Wajib Tidaknya Memiliki *Smartphone* Responden di Perumahan Prana Estate (n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Pada saat ini hampir semua masyarakat telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu terdapat proses labeling yang dilakukan oleh masyarakat terhadap orang yang tidak mengerti cara menggunakan *Smartphone*. Masyarakat mengenal istilah "gaptek" bagi orang yang tidak mengerti atau tidak mampu menggunakan teknologi tertentu. Untuk mengetahui hal tersebut terdapat satu poin pertanyaan mengenai apakah mereka menganggap orang yang tidak mengerti menggunakan *smartphone* sebagai "gaptek" dalam kuisioner yang dibagikan oleh peneliti. Dari total 33 responden terdapat 18 responden dengan persentasi 55% menjawab orang yang tidak mengerti cara menggunakan *smartphone* dianggap "gaptek". Terdapat 15 responden dengan persentasi sebesar 45% yang tidak menganggap orang yang tidak mengerti *smartphone* sebagai orang gaptek. Berikut grafik mengenai responden yang menganggap orang yang tidak mengerti *smartphone* sebagai orang "gaptek" di perumahan Prana Estate.

Grafik II.7
Grafik Menganggap Gaptek Bagi Masyarakat di Perumahan Prana Estate
(n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Pada saat ini penggunaan *smartphone* menjadi trend tersendiri di masyarakat, sehingga untuk mengikuti perkembangan trend saat ini masyarakat senantiasa mencari informasi dan berusaha untuk menggunakan *smartphone* yang dianggap tengah menjadi trend agar tidak dianggap ketinggalan zaman. Untuk melihat hal tersebut terdapat poin pertanyaan apakah responden mengikuti dan menggunakan produk *smartphone* terbaru agar tidak ketinggalan zaman. Dari total 33 responden , terdapat 27 orang dengan persentasi sebesar 82% menjawab mereka mengikuti trend *smartphone* saat ini agar tidak ketinggalan zaman. Sedangkan 6 responden lainnya dengan persentasi sebesar 18% menjawab mereka tidak mengikuti trend *smartphone* saat ini. Dari data tersebut dapat terlihat gambaran umumnya bahwa masyarakat perumahan prana estate senantiasa melakukan proses konsumsi produk *smartphone* terbaru agar selalu update mengenai perkembangan trend *smartphone* di masyarakat.

Berikut grafik mengenai responden yang mengikuti trend *smartphone* agar tidak ketinggalan zaman di perumahan Prana Estate.

Grafik II.8
Grafik Masyarakat yang Mengikuti Trend *Smartphone* di Perumahan Prana Estate (n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Terdapat satu poin pertanyaan di kuisioner yang dibagikan oleh peneliti untuk melihat apakah *smartphone* menunjukkan status dan kelas sosial bagi masyarakat perumahan Prana Estate Sukabumi. Dari total 33 responden, terdapat 16 orang dengan persentasi sebesar 48% menjawab *smartphone* tidak menunjukkan status dan kelas sosial seseorang. Sedangkan 17 responden lainnya dengan persentasi sebesar 52% menjawab *smartphone* memiliki pengaruh terhadap status dan sosial di masyarakat perumahan tersebut. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa terdapat sebagian orang yang menganggap bahwa *smartphone* memiliki unsur prestise tersendiri sehingga dapat memperlihatkan status sosial seseorang yang

menggunakannya. Berikut grafik mengenai responden yang mengikuti trend *smartphone* agar tidak ketinggalan zaman di perumahan Prana Estate.

Grafik II.9
Grafik *Smartphone* Menunjukkan Status Sosial bagi Masyarakat di Perumahan Prana Estate (n:33)

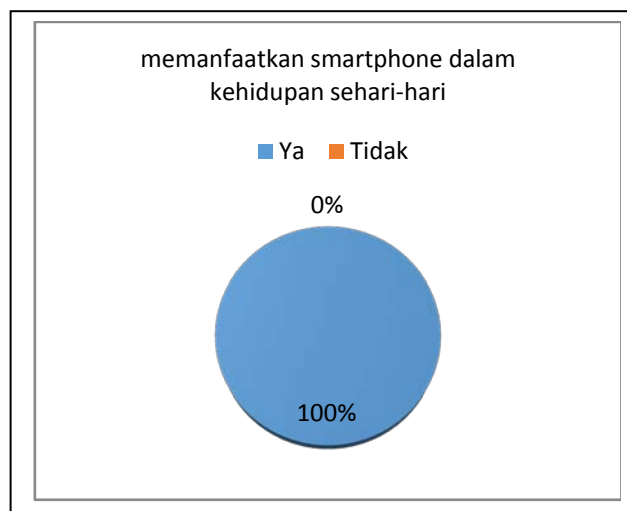


Sumber: olahan Penelitian, 2015

Smartphone dengan beragam fiturnya telah masuk kedalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Masyarakat marak menggunakan *smartphone* karena fungsinya untuk menunjang aktivitas keseharian mereka baik aktivitas sehari-hari, bisnis, aktivitas pendidikan, dan aktivitas sosial masyarakat. Hal tersebut berlaku pula di masyarakat yang tinggal di perumahan Prana Estate sukabumi. Hal tersebut terlihat dari jawaban responden penelitian ketika menjawab salah satu poin pertanyaan mengenai penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka. Dari total 33 responden, semua responden dengan persentasi 100% menjawab mereka menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka misalkandalam encari

informasi, belajar, menyelesaikan pekerjaan sehari-hari atau mencari resep untuk memasak di rumah. Berikut grafik mengenai responden yang mengikuti trend *smartphone* agar tidak ketinggalan zaman di perumahan Prana Estate.

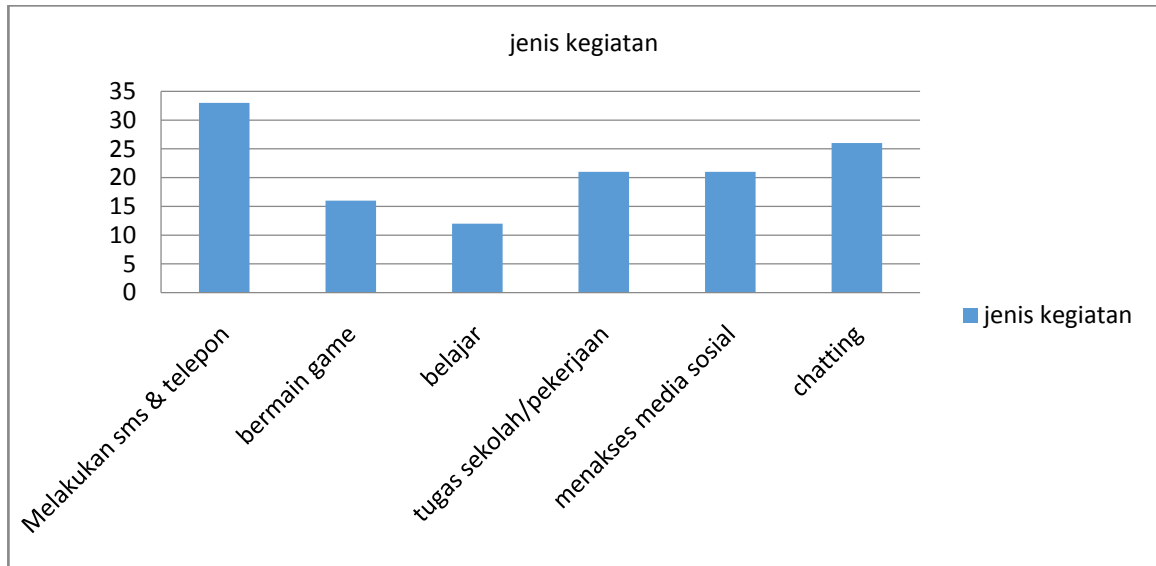
Grafik II.10
Grafik Masyarakat yang Memanfaatkan *Smartphone* dalam Kehidupan Sehari-hari di Perumahan Prana Estate (n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Untuk lebih mengetahui pemanfaatan *smartphone* bagi masyarakat serta aktivitas apa saja yang biasa dilakukan oleh masyarakat saat menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-harinya, terdapat satu poin pertanyaan yang menanyakan aktivitas apa saja yang biasa dilakukan masyarakat saat menggunakan *smartphonenya*. Semua responden menggunakan *smartphonenya* Untuk aktivitas melakukan sms dan telfon. Untuk aktivitas bermain game, hanya 16 responden yang menggunakan smarphone untuk aktivitas tersebut. Sedangkan untuk aktivitas belajar, terdapat 12 responden yang menjawab menggunakan *smartphone* untuk aktivitas

tersebut. Untuk aktivitas mengerjakan tugas sekolah atau pekerjaan, terdapat 21 responden yang menjawab menggunakan *smartphone* nya untuk melakukan aktivitas tersebut. Untuk aktivitas mengakses media sosial, terdapat 21 responden yang menjawab menggunakan *smartphonenya* untuk melakukan aktivitas tersebut. Untuk aktivitas chatting, terdapat 26 responden yang menggunakan *smartphonenya* untuk melakukan aktivitas tersebut. Dari data tersebut bisa dilihat aktivitas yang paling menonjol saat ini dilakukan adalah aktivitas sms dan telfon karena memang merupakan fitur dasar dari sebuah *smartphone*. Data tersebut menjadi gambaran umum untuk lebih diperdalam kembali dalam wawancara mendalam. Berikut diagram batang yang menggambarkan aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat perumahan Prana Estate saat menggunakan *Smartphone*

Diagram II. 1**Grafik Kegiatan Masyarakat dalam Menggunakan *Smartphone* (n:33)**

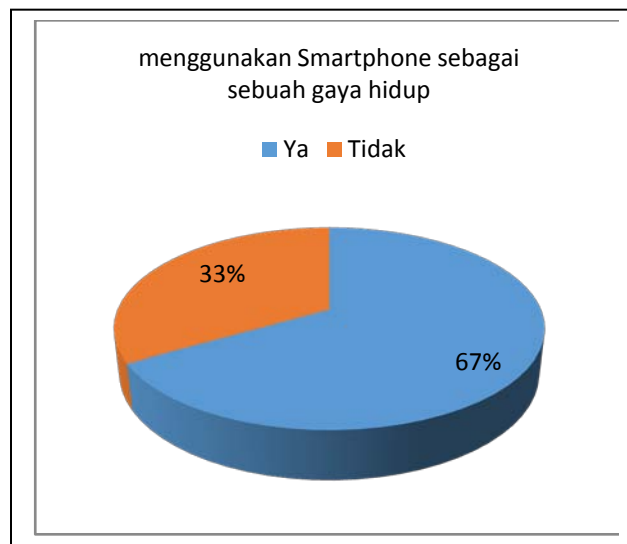
Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Pada saat ini penggunaan *smartphone* menjadi sebuah gaya hidup tersendiri di masyarakat karena *smartphone* telah masuk kedalam kehidupan sehari-hari masyarakat, pola pengisian waktu luang masyarakat serta menjadi salah satu bagian dari pengeluaran sehari-hari masyarakat. Untuk melihat hal tersebut di masyarakat perumahan prana Estate sukabumi terdapat satu poin pertanyaan yang membahas penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup di masyarakat. Dari total 33 responden, terdapat 22 orang dengan persentasi sebesar 67% menjawab menggunakan *smartphone* merupakan sebuah gaya hidup di masyarakat. Terdapat 11 orang dengan persentasi 33% menjawab bahwa menggunakan *smartphone* bukan merupakan sebuah gaya hidup di masyarakat. Berikut grafik mengenai responden yang

menganggap menggunakan *smartphone* sebagai gaya hidup di perumahan Prana Estate.

Grafik II.11

Grafik Masyarakat yang Menggunakan *Smartphone* Sebagai Gaya Hidup (n:33)



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Dilihat dari pemetaan data diatas dapat kita lihat gambaran umum bahwa masyarakat di perumahan Prana Estate telah mengenal dan menggunakan *smartphone* pada kehidupannya sehari-hari. Masyarakat perumahan Prana estate menganggap memiliki *smartphone* merupakan sebuah kewajiban karena Selain melihat dari fungsinya , masyarakat memiliki *smartphone* untuk mengikuti trend dan tidak ingin dianggap gagap dalam teknologi, sehingga kepemilikan dan penggunaan *smartphone* telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Berikut tabel rangkuman pemetaan penggunaan *smartphone* di masyarakat Perumahan Prana Estate:

Tabel II. 7

Rangkuman Pemetaan Penggunaan *Smartphone* Masyarakat di Perumahan Prana Estate

Keterangan	Jawaban		Total
	Iya	tidak	
Kepemilikan <i>smartphone</i>	100%	0%	100%
Penting tidaknya <i>smartphone</i>	97%	3%	100%
<i>Smartphone</i> wajib dimiliki	91%	9%	100%
Menganggap orang yang tidak mengerti <i>smartphone</i> sebagai gaptek	55%	45%	100%
Mengikuti trend <i>smartphone</i> supaya tidak ketinggalan zaman	82%	18%	100%
<i>Smartphone</i> menunjukkan status sosial seseorang	52%	48%	100%
Menggunakan <i>smartphone</i> dalam kehidupan sehari-hari	100%	0%	100%
Menggunakan <i>smartphone</i> sebagai sebuah gaya hidup	67%	33%	100%

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Dari tabel II.7 diatas dapat kita lihat bagaimana makna serta penggunaan secara umum yang dilakukan oleh masyarakat perumahan Prana estate, mayoritas dari masyarakat perumahan tersebut menganggap penting kepemilikan *smartphone* dan

mayoritas menganggap kepemilikan *smartphone* sebagai sebuah gaya hidup bagi masyarakat tersebut.

D. Rangkuman

Seperti yang telah dijelaskan di latar belakang bahwa pada saat ini penggunaan *smartphone* tidak hanya terjadi pada kota-kota besar, namun telah masuk hampir ke setiap kota Indonesia salah satunya kota Sukabumi, salah satu masyarakat yang mengenal *smartphone* dalam kehidupan sosialnya sehari-hari adalah masyarakat perumahan Prana Estate.

Masyarakat perumahan Prana estate menganggap memiliki *smartphone* merupakan sebuah kewajiban karena Selain melihat dari fungsinya , masyarakat memiliki *smartphone* untuk mengikuti trend dan tidak ingin dianggap gagap dalam teknologi, sehingga kepemilikan dan penggunaan *smartphone* dianggap mempengaruhi status sosial mereka dan telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat perumahan tersebut.

BAB III

KONTRUKSI MAKNA *SMARTPHONE* BAGI MASYARAKAT di PERUMAHAN PRANA ESTATE KOTA SUKABUMI

A. Pengantar

Bab III merupakan hasil keseluruhan dari data-data lapangan sebagai temuan penelitian yang kemudian akan menggambarkan mengenai makna serta penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup masyarakat perumahan Prana Estate Kota sukabumi. Gambaran tersebut akan dipaparkan menjadi beberapa sub bab. Sub bab yang pertama adalah pengantar, sub bab kedua adalah pendeskripsian profil informan dalam penelitian ini.

Sub bab ketiga yaitu tentang alasan masyarakat perumahan Prana Estate menggunakan *smartphone*. Sub bab keempat yaitu konstruksi *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Pada sub bab ini akan dipaparkan mengenai, konstruksi makna *smartphone* bagi masyarakat dan proses pembelajaran akan makna tersebut. Sub bab kelima yaitu tentang pola konsumsi penggunaan serta pembelanjaan uang masyarakat akan *smartphone*. Pada sub bab ini akan dibahas mengenai pola konsumsi masyarakat akan *smartphone* dan penggunaan waktu untuk beraktifitas menggunakan *smartphone* setiap harinya. Sub bab keenam akan membahas mengenai fitur fitur *smartphone* yang tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh

masyarakat. Sub bab ketujuh akan membahas pandangan serta peran orangtua. Sub bab kedelapan adalah rangkuman dari keseluruhan bab tiga.

B. Profil Informan Pengguna *Smartphone* .

1. WH

WH adalah salah satu informan bejenis kelamin perempuan yang menjadi subjek penelitian peneliti. WH dikategorikan sebagai informan dengan kategori remaja karena saat ini berusia 13 tahun. WH pada saat ini memiliki status seorang pelajar di SMP Negeri 2 sukabumi. Setiap harinya WH diberi bekal untuk kesekolah antara 15.000 hingga 20.000 rupiah. WH pada saat ini menggunakan *smartphone* dengan merek Samsung Galaxy S 3 dan telah digunakan dua tahun terakhir. WH pertama kali mengenal *smartphone* ketika melihat orangtuanya beraktivitas menggunakan *smartphone* serta berinteraksi dengan teman-teman disekolahnya. WH telah tiga kali berganti *smartphone* dan merek yang berbeda, alasan mengganti dengan *smartphone* yang saat ini karena bosan dengan *handphone* yang sebelumnya dan teman-teman disekolah telah banyak yang menggunakan *smartphone* android. *Smartphone* dimaknai oleh WH sebagai sesuatu yang modern dan canggih sehingga dia anggap dapat melakukan banyak hal terutama mengakses media sosial. Alasan WH menggunakan *smartphone* awalnya karena teman teman di sekolahnya menggunakan *smartphone* jenis android yang pada saat itu sedang menjadi trend di kelompok teman WH di sekolahnya tersebut, selain itu juga *smartphone* dianggap

dapat membantunya dalam belajar di sekolah atau mengerjakan tugas-tugas dari sekolah. Pada saat ini *smartphone* telah menjadi kebutuhan sehari-hari WH sehingga ada yang terasa berbeda dirasakan WH ketika ia tidak memegang *smartphonanya*.

2. AR

AR adalah salah satu informan berjenis kelamin laki-laki yang menjadi subjek dalam penelitian ini. AR dikategorikan sebagai informan dengan kategori usia remaja karena pada saat ini dia masih berusia 18 tahun, ia pada saat ini memiliki status sebagai seorang pelajar yang duduk di bangku kelas 12 di SMA Negeri 3 Sukabumi. Setiap harinya AR diberi bekal untuk kesekolah antara 20.000 hingga 30.000 rupiah. Pada saat ini AR menggunakan 2 jenis *handphone* yang pertama adalah *handphone* merek Samsung dan *smartphone* merek Advan S5D dan telah digunakan selama 1 tahun. AR pertama kali mengenal *smartphone* dari keluarganya baik dari orangtua maupun anggota keluarga lainnya, selain itu AR juga mengenal *smartphone* setelah berinteraksi dengan teman di sekolah maupun teman di lingkungan rumah. AR telah bergonta-ganti *smartphone* sebanyak dua kali, sebelumnya AR menggunakan *smartphone* dengan merek Blackberry. Alasan mengganti dengan *smartphone* saat ini karena *smartphone* sebelumnya rusak. *Smartphone* dimaknai oleh AR sebagai sebuah jenis *handphone* terbaru dengan fitur-fiturnya yang "wah". *Smartphone* juga dimaknai sebagai sesuatu yang penting bagi AR, karena pada saat ini menurutnya menggunakan *smartphone* sangat menunjang setiap aktivitas yang dilakukannya, terutama sebagai media belajar dimana menurutnya saat ini proses

pembelajaran dikelas melalui proses tatap muka dengan guru dianggap belum cukup olehnya. Fitur yang sering diakses adalah aplikasi aplikasi simulasi alat musik dikarenakan dia memiliki band dan sering mempelajari alat musik melalui aplikasi tersebut. *Blackberry Messenger*, dan lewat fitur ini dia tidak hanya berinteraksi dengan teman sekolah saja. Pada awalnya dia merasa ketergantungan dengan *smartphonenya*, tetapi akhir-akhir ini AR tidak sesering menggunakannya ketika masih di kelas 10 dan 11 SMA. Salah satu penyebabnya karena pada saat ini dia tengah melakukan persiapan untuk menghadapi Ujian Nasional dan persiapan untuk ujian masuk ke perguruan tinggi yang menjadi pilihannya.

3. IF

IF adalah salah satu informan berjenis kelamin perempuan yang menjadi subjek dalam penelitian ini. IF dikategorikan sebagai informan dengan kategori usia remaja karena pada saat ini dia masih berusia 18 tahun. IF pada saat ini memiliki status sebagai seorang mahasiswa jurusan ilmu komunikasi di Universitas Padjajaran Bandung. Setiap Bulannya IF diberi bekal sebesar 1.200.000 rupiah.

Pada saat ini IF menggunakan *smartphone* dengan merek asus zenfone 5, dan telah digunakan selama 7 bulan terakhir. IF pertama kali mengenal *smartphone* dari dari keluarga dan pergaulan bersama teman-temannya..IF telah bergonta-ganti *smartphone* sebanyak dua kali, sebelumnya juga IF menggunakan *smartphone* android namun dengan merek Samsung . Alasan mengganti dengan *smartphone* saat

ini karena bosan dengan *smartphone* sebelumnya, dan bagi IF Merek Asus saat ini sedang menjadi trend di masyarakat. *Smartphone* dimaknai oleh IF sebagai sebuah gadget modern yang memiliki banyak aplikasi terutama aplikasi media sosial

4. HK

HK adalah salah satu informan berjenis kelamin perempuan yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini. HK dikategorikan sebagai informan dengan kategori usia dewasa karena pada saat ini dia sudah berusia 29 tahun. HK pada saat ini memiliki status sebagai seorang ibu rumah tangga juga sekaligus bekerja sebagai *freelance* seperti membantu menjalankan *law firm* milik teman nya. HK memiliki pendidikan terakhir S1 yang merupakan lulusan dari jurusan hukum Universitas Dipenogoro. Keluarga HK memiliki penghasilan sebesar 3.500.000 perbulan.

Pada saat ini HK menggunakan Dua *smartphone* dengan merek Samsung Galaxy note 3 dan Blackberry. HK pertama kali mengenal *smartphone* dari teman-teman serta keluarganya yang terlebih dahulu menggunakan *smartphone*. Alasan saat ini menggunakan *smartphone* karena HK menganggap *smartphone* sebagai sebuah *handphone* "smart" yang sangat efektif untuk memenuhi kebutuhannya akan informasi dan komunikasi. Fitur yang sering diakses adalah aplikasi untuk melakukan browsing internet seperti google chrome dan mozilla firefox, aplikasi *instant messenger* seperti *line*, *blackberry messenger*, aplikasi *Videocall* seperti *skype*, serta aplikasi media cetak online seperti detik dan Kompas.

5. DS

DS adalah salah satu informan berjenis kelamin perempuan yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini. DS dikategorikan sebagai informan dengan kategori usia dewasa karena pada saat ini dia sudah berusia 26 tahun dan memiliki status belum menikah. DS pada saat ini bekerja sebagai guru honorer mata pelajaran bahasa indonesia di SMK PLUS ANABA Sukabumi. DS memiliki pendidikan terakhir S1 yang merupakan lulusan dari jurusan Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka, dan pada saat ini tengah menempuh pendidikan S2 jurusan Bahasa dan Sastra indonesia di Universitas Suryakencana Cianjur. DS memiliki pendapatan sebesar 600.000 rupiah dari pekerjaan nya sebagai Guru Honorer. DS telah mengenal *smartphone* sejak masih menjadi seorang mahasiswi, pada saat itu dia menggunakan *smartphone* dengan merek Blackberry dan pada saat ini DS menggunakan *smartphone* dengan merek samsung Grand Duos. DS telah menggunakan *smartphone* tersebut selama dua tahun terakhir. DS pertama kali mengenal *Smartphone* dari proses interaksi dengan orang-orang yang berada di lingkunganya baik teman-teman serta keluarganya yang rata-rata telah menggunakan *smartphone* serta dari iklan di televisi. Alasan DS memakai *Smartphone* karena *smartphone* adalah jenis *handphone* yang mengikuti kemajuan teknologi zaman sekarang yang dibutuhkan bagi masyarakat yang menghargai efisiensi waktu. Alasan lain DS menggunakan *smartphone* karena dia menganggap *smartphone* terutama yang saat ini dia pakai memiliki bentuk dan desain yang menurutnya "*girly*" sehingga

cocok jika digunakan olehnya yang berjenis kelamin perempuan. *Smartphone* juga dianggapnya sebagai sesuatu yang bergengsi karena merk tertentu memberikan rasa *prestise* tersendiri baginya. Fitur yang sering diakses adalah aplikasi untuk melakukan browsing internet seperti google chrome dan mozilla firefox, aplikasi tersebut menjadi yang paling sering dimanfaatkan karena DS diharuskan untuk mencari bahan pelajaran yang akan diajarkan olehnya ketika melakukan aktivitas belajar mengajar di sekolah tempat dia bekerja. Selain itu fitur lain yang sering digunakan adalah akses terhadap media sosial, dan aplikasi instant messenger untuk melakukan aktivitas komunikasi sehari-hari.

6. Dd

Ibu Dd adalah salah satu informan berjenis kelamin wanita yang menjadi salah satu subjek dalam penelitian ini. Ibu Dd dikategorikan sebagai informan dengan kategori usia dewasa karena pada saat ini dia sudah berusia 46 tahun dan memiliki status menikah. Ibu Dd memiliki status sebagai ibu rumah tangga. Ibu Dd memiliki pendidikan terakhir SMA. Keluarga Ibu Dd memiliki penghasilan sebesar Rp 4.000.000 perbulan. Ibu Dd pertama kali mengenal *smartphone* ketika suaminya membeli dan menggunakan *smartphone* dirumahnya. Pada saat ini ibu Dd memiliki dua buah *smartphone* pertama *smartphone* blackeberry dan kedua *smartphone* android dengan merek Samsung Galaxy S 4 mini. Awalnya menggunakan *smartphone* karena Keluarga dan teman rata-rata telah menggunakan *smartphone* sehingga mudah untuk berkomunikasi sesering mungkin dengan *Chatting* dan

mengirit pulsa. Alasan lain Ibu Dd menggunakan *smartphone* untuk mengawasi kegiatan yang dilakukan oleh anak-anaknya, oleh karena itu ibu Dd senantiasa mencoba untuk terus mengikuti *smartphone* sesuai dengan perkembangan zaman. Fitur yang sering diakses adalah aplikasi untuk melakukan browsing internet seperti google chrome dan mozilla firefox, aplikasi instant messenger seperti *blackberry messenger*, dan aplikasi media sosial yang digunakanya untuk mengawasi pergaulan anak-anaknya.

7. SS

SS adalah salah satu informan berjenis kelamin laki-laki yang menjadi subjek penelitian peneliti. SS dikategorikan sebagai informan dengan kategori anak-anak karena saat ini berusia 10 tahun. Setiap harinya SS diberi bekal untuk kesekolah antara sebesar 10.000 rupiah. Pada saat ini dia menggunakan *smartphone* untuk pertama kalinya karena menurut penuturannya ia baru memiliki *smartphone* semenjak 4 bulan terakhir dengan merek Asiafone Leopard. SS pertama kali mengenal *smartphone* ketika melihat orangtuanya yang terlebih dahulu memiliki dan beraktivitas menggunakan *smartphone*. *Smartphone* dimaknai oleh SS sebagai sesuatu yang modern dan canggih terutama untuk memainkan aplikasi-aplikasi game yang sering dia mainkan bersama teman-temannya. *Smartphone* dimaknai juga sebagai sesuatu yang penting bagi nya dikarenakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orangtua ketika berada disekolah dan untuk menanyakan tugas serta pekerjaan rumah kepada teman di sekolahnya. Fitur yan sering digunakanya adalah

aplikasi-aplikasi yang memberikan hiburan baginya seperti aplikasi game Dr. Panda, *subway surfer* .

8. MR

MR adalah salah satu informan berjenis kelamin laki-laki yang menjadi subjek dalam penelitian ini. MR Dikategorikan sebagai Informan dengan kategori anak-anak karena saat ini berusia 10 tahun. MR pada saat ini merupakan seorang pelajar di SDN Dewi Sartika dan sedang duduk di kelas 4. Setiap harinya MR diberi bekal untuk kesekolah antara sebesar 15.000 rupiah. Pada saat ini MR menggunakan dengan merek Samsung Galaxy Y Neo. MR pertama kali mengenal *smartphone* dari teman-teman nya di sekolah. Sejak awal pembelian *smartphone* tersebut MR menuturkan bahwa tujuan awalnya adalah untuk bermain game. Jika tidak diakses dalam sehari, MR merasa seperti ada yang kurang. Dampak yang MR rasakan adalah menjadi ketergantungan dengan *smartphone*-nya terutama aplikasi game yang sering ia mainkan. *Smartphone* terutama yang menggunakan sistem operasi android dimaknai oleh MR sebagai sebuah perangkat canggih yang memiliki beragam aplikasi game sehingga MR tertarik untuk memilikinya . *Smartphone* dimaknai juga sebagai sesuatu yang penting bagi nya dikarenakan *smartphone* senantiasa menemaninya dalam waktu-waktu luang hanya untuk sekedar bermain game.

9. NN

NN adalah salah satu informan berjenis kelamin perempuan yang merupakan Adik dari WH yang juga merupakan subjek dalam penelitian ini. NN dikategorikan sebagai informan dengan kategori Anak-anak karena saat ini berusia 10 tahun. NN pada saat ini memiliki status seorang pelajar di SD Negeri Pintukisi Kota sukabumi. Setiap harinya NN diberi bekal untuk kesekolah sebesar 10.000 rupiah. NN telah mengenal *Smartphone* semenjak orangtua dan kakanya mengenal *smartphone*, namun pada saat itu ia belum memiliki *smartphone* dan hanya meminjam *smartphone* milik salah satu anggota keluarganya. Dan pada saat ini dia menggunakan dengan merek Samsung Galaxy Young yang telah ia gunakan sejak ia naik kelas 4. Awalnya menggunakan *smartphone* karena NN tertarik dengan aplikasi game yang sering ia mainkan ketika meminjam *smartphone* keluarganya. Meskipun baru memiliki *smartphone* dalam waktu yang singkat ia menuturkan bahwa dirinya telah merasa ketergantungan dan kecanduan untuk terus memainkan *smartphonanya* setiap waktu. Fitur yang sering digunakanya adalah aplikasi-aplikasi yang memberikan hiburan baginya seperti aplikasi game yang memiliki unsur anak perempuan seperti happy pet story, happy pet shop dll.

Berikut tabel karakteristik setiap informan pengguna *smartphone*:

Tabel III.1
Karakteristik Setiap Informan Pengguna *Smartphone*

N O	Nama Informan	Kategori usia	Pendidikan	Status	Merk <i>Smartphone</i>	Jenis Sistem Operasi	Jumlah <i>smartphone/</i> handphone
1	SS	Anak-anak	Sekolah Dasar	Pelajar	Asiafone	Android	Satu
2	MR	Anak-anak	Sekolah Dasar	Pelajar	Samsung Galaxy Y Neo	Android	Satu
3	NN	Anak-anak	Sekolah Dasar	Pelajar	Samsung Galaxy Young	Android	Satu
4	WH	Remaja	Sekolah Menengah Pertama	Pelajar	Samsung Galaxy s 3	Android	Satu
5	AR	Remaja	Sekolah menengah atas	Pelajar	Advan S5D, Samsung	Android	Dua
6	IF	Remaja	Sekolah Menengah atas	Pelajar	Asus Zenfone 5	Android	Satu
7	HK	Dewasa	Strata 1	Ibu Rumah Tangga, <i>Freelance</i>	Samsung Galaxy Note 3, Blackberry	Android, Blackberry os	Dua
8	DS	Dewasa	Strata 1	Guru Honorer, mahasiswa	Samsung Galaxy Grand Duos	Android	Satu
9	Dd	Dewasa	Sekolah Menengah atas	Ibu rumah tangga	Samsung Galaxy S 4 mini	Android	Dua

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

C. Alasan Masyarakat Perumahan Prana Estate Menggunakan *Smartphone*

Setiap individu memiliki alasan tertentu dalam menggunakan suatu barang atau jasa. Oleh karena itu setiap individu juga memiliki alasan tertentu dalam membeli sebuah barang atau jasa yang hendak dia gunakan. Alasan menggunakan dan membeli barang atau jasa tersebut tergantung dari cara individu memaknai barang dan jasa tersebut. Jadi proses pemaknaan akan sesuatu merupakan proses penting karena menentukan bagaimana setiap individu melakukan tindakan akan sesuatu tersebut.

Hal tersebut juga berlaku terhadap penggunaan *smartphone*, konstruksi makna akan *smartphone* menjadi dasar utama bagi individu dalam melakukan tindakan dengan *smartphone* tersebut. *Smartphone* sebagai sebuah objek fisik dimana menurut Blumer memiliki makna tersendiri bagi setiap individu yang menggunakannya. Dalam sub bab ini peneliti akan memberikan gambaran alasan menggunakan *smartphone* bagi masyarakat di perumahan Prana Estate Sukabumi.

Bagi informan anak-anak alasan utamanya membeli dan *smartphone* adalah untuk memainkan game seperti yang dituturkan oleh MR berikut ini:

biar bisa main game om, aku suka liat temen main game di hape nya seru-seru, terus aku minta dibeliin hape android juga sama ibu aku⁵⁸

⁵⁸ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

Hal serupa juga disampaikan oleh SS, SS menyampaikan alasan utama nya meminta untuk dibelikan *smartphone* oleh orangtuanya adalah untuk bermain game, selain itu juga untuk berkomunikasi dengan temannya atau keluarganya:

SS kemaren minta dibeliin handphone teh soalnya buat main game, terus kalau ada PR atau apa ke temen bisa nanya⁵⁹

Tidak jauh berbeda dengan SS dan MR, alasan utama NN untuk membeli *smartphone* adalah agar ia dapat bermain game sendiri di *smartphonenya* tanpa harus meminjam *smartphone* kakaknya, berikut penuturanya:

aku minta dibeliin hape biar ga gangguin si teteh lagi kalo main game, jadi main nya di hape aku sendiri⁶⁰

Dari penuturan informan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa alasan utama informan anak-anak dalam membeli dan menggunakan *smartphone* adalah untuk bermain video game, meskipun salah satu informan mengatakan kebutuhan komunikasi menjadi alasan lain nya untuk membeli *smartphone*.

Remaja merupakan saat dimana seorang individu mencoba untuk menjadi bagian dari kelompoknya, sehingga berusaha mengikuti apa yang menjadi hal umum di kelompoknya tersebut, hal tersebut juga termasuk dalam memiliki *smartphone*. Banyak Remaja saat ini yang membeli *smartphone* karena faktor "ikut-ikutan" terhadap temannya terutama kelompok bermain di sekolahnya. Hal tersebutlah yang

⁵⁹ Hasil wawancara dengan SS salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 14.18 WIB.

⁶⁰ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

menjadi alasan utama WH dalam membeli *Smartphone* seperti penuturannya berikut ini:

apa ya kak? Kan sekarang udah banyak aja gitu yang pake hape hape android gitu kak, terus juga kan aku pakek buat nyari nyari jawaban kalo ada tugas.⁶¹

Tidak jauh berbeda dengan WH, IF juga menuturkan hal yang hampir serupa, berikut penuturannya:

alesannya pake karena *smartphone* itu praktis terutama nih ya kalo mau akses medsos, di playstore udah lengkap semua itu aplikasi medsos-medsos mulai dari facebook, twitter, path, instagram, soundclod, apalagi tuh? banyak yakan pokoknya. Alasan lainnya ya ikut-ikutan temen, soalnya zaman sekarang emang udah zamannya *smartphone*⁶²

Berbeda dengan kedua informan remaja lainnya AR, menuturkan alasan utamanya menggunakan *Smartphone* adalah untuk menunjang aktivitas belajarnya disekolah seperti penuturannya berikut ini:

alesannya sih biar kalo disekolah buat searching-searching gitu karena kan buat anak SMA zaman sekarang penting banget tuh buat nyari kayak pelajaran gitu,soalnya kalo misalnyaa cuman ngandelin guru doang mah susah jadi kitanya yang harus searching atau browsing⁶³

Informan dewasa pun memiliki alasannya masing-masing dalam membeli dan menggunakan *smartphone* . Seperti yang diungkapkan oleh HK berikut ini:

asik aja kalo browsing juga gampang, mau ngbrol segala sama temen sama apa kan gampang, bisa videocall juga kan pake skype misalkan, mau pindahin data kelaptop kan bisa, praktis pokoknya.⁶⁴

⁶¹ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

⁶² Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

⁶³ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

⁶⁴ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

Smartphone yang memiliki banyak fungsi dan fitur dianggap sangat efisien dalam menunjang aktivitas penggunanya terutama pada masyarakat yang sangat menghargai waktu seperti pada saat ini, hal tersebut lah yang menjadi alasan DS dalam membeli dan menggunakan *smartphone* seperti penuturanya berikut ini:

Fleksibel, semua serba bisa praktis dan efisien. Di masyarakat yang mementingkan "time is money" ini *smartphone* berguna banget.⁶⁵

Pada saat ini pergaulan anak-anak maupun remaja terutama di dunia maya memiliki kecenderungan ke arah yang kurang baik sehingga membuat khawatir para orangtua. Hal tersebutlah yang menjadi alasan Ibu Dd dalam membeli dan menggunakan *smartphone* yaitu untuk mengawasi pergaulan anak-anaknya di dunia maya seperti yang dituturkannya berikut ini:

ya alasan utama saya punya *smartphone* seperti ini ya selain buat ngikutin perkembangan zaman ,ngeliat fitur sama fungsinya ,juga buat ngawasin kegiatan anak-anak apa aja di media sosial,sekarang kan pergaulan anak serem-serem ya, jadi kita orangtua juga harus tau apa itu media sosial supaya anak kita kalau mulai aneh-aneh udah kepantau dari awal-awal.⁶⁶

Dari penuturan semua informan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa setiap orang memiliki alasannya masing-masing dalam membeli dan menggunakan *smartphone* berikut tabel pemetaan alasan penggunaa *smartphone* bagi informan yang menjadi subjek dalam peneliian ini:

⁶⁵ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

⁶⁶ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

Tabel III. 2

Alasan Menggunakan *Smartphone*

NO	Kategori usia	Alasan menggunakan <i>Smartphone</i>
1	Anak-anak	Alasan utama anak-anak untuk membeli serta menggunakan <i>smartphone</i> hanya sebatas agar mereka bisa memainkan <i>video game</i> dalam <i>smartphone</i> tersebut.
2	Remaja	Alasan remaja membeli serta menggunakan <i>smartphone</i> karena faktor "ikut-ikutan" teman teman nya dan mereka menganggap pada saat ini yang sedang menjadi trend adalah penggunaan <i>smartphone</i> . selain itu alasan lainnya adalah karena <i>smartphone</i> dianggap praktis ketika ingin mengakses media sosial atau untuk menunjang kegiatan belajar di sekolah.
3	Dewasa	Alasan orang dewasa membeli dan menggunakan <i>smartphone</i> selain untuk mengikuti zaman, <i>smartphone</i> dianggap memiliki fitur serta fungsi yang dapat menunjang kehidupan sosial masyarakat modern.

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

D. Konstruksi Makna *Smartphone* bagi Masyarakat Perumahan Prana Estate

Seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya bahwa terdapat konstruksi makna mengenai *smartphone* pada masyarakat perumahan Prana Estate. Konstruksi makna mengenai *smartphone* ini lah yang menjadi dasar bagaimana masyarakat perumahan Prana Estate mengkonsumsi *smartphone* sehingga menjadi sebuah gaya hidup yang tumbuh dalam masyarakat tersebut. Berdasarkan temuan

penelitian melalui wawancara secara mendalam dengan para informan , peneliti membagi konstruksi makna mengenai *smartphone* tersebut menjadi dua kategori yaitu makna yang berasal dari sisi objek serta makna dari sisi sosial.

a. Kontruksi Makna Dari Sisi Objek

1. *Smartphone* Sebagai Benda Modern

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa *smartphone* sebagai sebuah objek fisik memiliki makna tersendiri bagi penggunanya. Kata "benda modern dan canggih" merupakan makna paling umum bagi masyarakat mengenai *smartphone* yang ditemukan oleh peneliti seperti yang dituturkan oleh MR berikut ini:

canggih om, hape aku yang sekarang kan android jadi bisa download banyak game yang aku suka. Kan tadi aku udah bilang kalo minta dibeliin emang pengen main game nya kayak temen-temen.⁶⁷

Hal serupa juga dirasakan oleh NN, berikut penuturan nya:

modern kak, soalnya eeeeeee soalnya enak buat dipake main game⁶⁸

Dari penuturan kedua informan diatas makna "modern" bagi anak-anak adalah ketika barang tersebut dapat digunakan untuk bermain video game, jika dilihat dari temuan tersebut anak-anak memang cenderung terlihat tidak terlalu melihat aspek lain dari sebuah *smartphone* untuk aktivitas lain selain bermain game. Jadi

⁶⁷ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

⁶⁸ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

smartphone dimaknai tidak lebih dari sebuah perangkat canggih untuk memainkan video game yang merupakan tujuan mereka membeli *smartphone* tersebut.

Sama halnya dengan anak-anak, remaja juga memaknai *smartphone* sebagai sebuah benda modern yang memiliki banyak aplikasi seperti penuturan AR berikut ini:

modern, dari fiturnya sih, fiturnya sekarang mah kan udah wah macem-macem

bedanya yang paing nonjol sih paling kalo hape jadul cuman bisa telfon sama smsan, nah kalo *smartphone* sekarang-sekarang kan bisa ada browsing, aplikasi-aplikasinya juga kan udah lebih canggih gitu aja sih⁶⁹

Hal serupa dituturkan Juga oleh WH sebagai berikut:

iya kak modern, karena canggih aja kak bisa ini itu. Bisa aku pake buat segala hal kak.

Contohnya ya mmmm, buat akses media sosialnya kak gampang⁷⁰

Aplikasi yang beragam di dalam sebuah *smartphone* yang beragam dalam sebuah *smartphone* android dimaknai oleh IF sebagai sesuatu yang *esklusif* dimana aplikasi tersebut tidak semuanya ada pada sistem operasi lain seperti yang IF tuturkan berikut ini:

smartphone Android tuh modern karena aplikasinya macem-macem dan keren juga, keren nya itu ga semua aplikasi android ada di *smartphone* lainnya.

Aplikasinya ya macem-macem apalagi medsos medsos nya ada aplikasinya masing-masing kan⁷¹

⁶⁹ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

⁷⁰ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

⁷¹ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Sama halnya dengan informan anak-anak dan remaja , informan dewasa pun mengungkapkan bahwa *Smartphone* merupakan modern dan canggih jika dibandingkan dengan *handphone* biasa, hal tersebut juga dirasakan oleh DS berikut penuturannya:

jelas lebih modern *smartphone* kalo kita bandingin sama *handphone* zaman dulu yang cuma bisa telfon dan sms, kamera juga masih yang resolusi jelek, kalo *smartphone* sekarang kan desain sama bentuknya tipis, bisa apa aja, bahkan ada *smartphone* merek Sony yang ga rusak kita cemplungin ke air⁷².

Hal senada juga juga dituturkan oleh HK yang menganggap *smartphone* modern karena mengandung kata "*smart*" yang mengartikan modern dan canggih, berikut penuturannya:

karena *smartphone* setau aku kan ada kata "*smart*" jadi fitur-fiturnya lebih banyak sama bagus, kalo *handphone* biasa kan zaman dulu cuman bisa telfon sama sms kan

.....*smartphone* zaman sekarang kan hampir semua bisa kan, Videocall gitu aja sekarang kan bisa, ngerekam video aja resolusinya bisa tinggi banget, ya itu modern kalo menurut aku. Tapi *smartphone* punya aku kalo dibandingin sama anak-anak zaman sekarang ya jauh (kalah) , anak-anak sd aja udh pake tab sekarang, aduh gaya⁷³

Dari seluruh penuturan informan berikut tabel pemetaan makna *smartphone* sebagai benda yang modern bagi informan yang menjadi subjek dalam penelitian ini:

⁷² Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

⁷³ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

Tabel III. 3

Pemetaan Makna *Smartphone* Sebagai Benda Modern

No	Kategori usia	Makna <i>Smartphone</i> sebagai benda modern
1	Anak-anak	Dianggap modern karena dapat memainkan banyak <i>video game</i>
2	Remaja	Dianggap modern karena tersedia banyak aplikasi bagi <i>smartphone</i> tersebut. Terutama aplikasi media sosial
3	Dewasa	<i>Smartphone</i> dianggap modern dikarenakan memiliki perbedaan yang signifikan bila dibandingkan dengan <i>hanphone</i> biasa, dan kata " <i>smart</i> " dalam <i>smartphone</i> dianggap merepresentasikan modern dan canggihnya sebuah <i>smartphone</i>

Sumber: olahan data penelitian, 2015

b. Makna dari Sisi Sosial

1. Konstruksi Merek *Smartphone* Sebagai Sebuah Prestise

Pada saat ini terdapat beragam jenis merek vendor *Smartphone* yang dikenal oleh masyarakat. Besarnya permintaan masyarakat akan *smartphone* menyebabkan banyak vendor berlomba untuk berinovasi dalam setiap produknya sehingga dibeli oleh masyarakat. Layaknya objek lain, merek dalam sebuah *smartphone* memiliki makna tersendiri bagi masyarakat. Untuk sebagian orang merek di *smartphone* miliknya dapat memberikan *prestise* tersendiri bagi dirinya.

Berdasarkan data temuan yang ditemukan peneliti, informan anak-anak tidak terlalu memaknai merek dalam sebuah *smartphone* sebagai sesuatu yang penting bagi dirinya, yang terpenting bagi mereka adalah mereka mempunyai *smartphone* selain itu juga anak-anak biasanya hanya terima jadi *smartphone* yang dibeli orangtuanya. Hal tersebut dituturkan juga oleh MR sebagai berikut:

biasa aja om, kalo aku gimana ibu aku aja beliin merek yang mana⁷⁴

Hal senada juga dituturkan oleh SS yang mengatakan dia tidak terlalu memikirkan Merk *Smartphon*enya yang terpenting baginya adalah *smartphone* dengan operasi sistem Android seperti penuturanya berikut ini:

sama aja a kalo kata SS mah, yang penting mah hape nya aja android⁷⁵

Anak-anak biasanya mengikuti segala sesuatu oleh orang yang menjadi panutannya terutama di keluarganya. Hal tersebut pula yang dituturkan oleh NN sebagai berikut:

penting kak,soalnya aku maunya mereknya samaan kayak punya si teteh (WH).⁷⁶

Bagi sebagian remaja Merek merupakan hal yang penting dan mengandung *prestise* tersendiri bagi mereka. Seperti yang dituturkan oleh WH, meskipun pada awalnya dia mengatakan bahwa merek *smartphone* tidak terlalu penting baginya

⁷⁴ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

⁷⁵ Hasil wawancara dengan SS salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 14.18 WIB.

⁷⁶ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

namun pada akhirnya dia mengatakan bahwa dia menyukai merek yang dia gunakan pada saat ini, berikut penuturanya:

ga terlalu penting sih kak, kan sama hape hape juga kan. Yang penting sih buat aku hapenya kak, tapi buat yg sekarang kan merek nya samsung, aku lumayan suka sih kak

Yang dulu juga suka sih ka, cuman samsung kan banyak tuh ada di iklan di tivi-tivi, keren aja gitu kan ka hehe⁷⁷

Dari penuturan tersebut kata "keren" merepresentasikan *prestise* merek *Smartphone* yang digunakanya pada saat ini. Berbeda dengan WH yang menganggap keren merek *Smartphone* yang di iklankan dalam media televisi, IF justru menanggapi kebalikanya, berikut penuturanya:

penting, soalnya ga suka aja kalo mereknya yang aneh-aneh

justru kalo menurut aku merek *smartphone* yang banyak di iklanin itu kurang gimana gitu, pasaran jatohnya. Yang kebanyakan di iklanin kan biasanya hape cina gitu kan? Justru yang jarang di iklanin biasanya merek-merek yang bagus, kayak contohnya *smartphone* aku kan asus ya, coba kapan pernah ada di iklan tivi? Kesannya eksklusif kan⁷⁸.

.....kan gini ya kalo orang jaman sekarang ngeliat *smartphone* tuh awalnya pasti di merek nya, kalo mereknya aneh atau misalkan merek cina orang pasti ngeliatnya dia itu orang yang kurang mampu, beda lagi kalo liat *smartphone* nya merek samsung, apple, lenovo terutama series yang mahal pasti ngeliatnya orang yang istilahnya kaya lah, meskipun kenyataan nya ga semua kayak gitu⁷⁹.

Dari penuturanya diatas, dapat disimpulkan bahwa merek *smartphone* yang memiliki *prestise* baginya adalah *smartphone* yang tidak pasaran dan memberikan kesan *esklusif* baginya selain itu merek juga dianggap penting baginya karena merek tertentu yang dianggap mahal dapat menunjukan status sosial ekonomi seseorang.

⁷⁷ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

⁷⁸ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

⁷⁹ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Berbeda dengan kedua informan remaja lainnya, AR justru menganggap bahwa merek dari sebuah *smartphone* tidak terlalu penting sehingga tidak memiliki *prestise* apapun baginya, namun ia menuturkan bahwa merek tertentu menunjukkan status sosial ekonomi seseorang berikut penuturannya :

kalo buat AR sih kalo masalah merek ga terlalu penting juga sih asal yang penting si gadget (*smartphone*) nya itu udah sesuai sama keperluan kita aja sih ga masalah merek mah⁸⁰

kalo masalah merek nunjukin status nya orang sih gimana ya, kadang AR juga ngerasa sih kalo liat temen hape nya bagus yang sekiranya mahal ya pasti suka mikir sih mungkin orangtuanya punya duit yang banyak tapi untuk AR sendiri sih beli ya yang sesuai kebutuhan⁸¹

Sama dengan halnya informan remaja, pemaknaan merek juga berbeda-beda pada informan dewasa, beberapa menganggap bahwa merek *smartphone* penting sehingga memberika nilai *prestise* baginya dan sebagian lagi menanggapi bahwa yang terpenting dari *smartphone* adalah fungsinya seperti yang dituturkan oleh HK berikut ini:

ga juga sih yang penting fungsinya, yang penting nyaman kalo mereknya bagus tapi ga nyaman goyang goyang kesana kesini kan percuma juga⁸²

ga juga sih merek ga selamanya menjamin orang itu kaya atau engga, tapi untuk beberapa orang di masyarakat mungkin ada yang memiliki pemikiran seperti itu⁸³

Berbeda dengan HK, DS menganggap merek merupakan hal yang penting dalam membeli *smartphone*, berikut penuturannya:

⁸⁰ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

⁸¹ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

⁸² Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

⁸³ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

kalo menurut saya Merek ya penting, soalnya *smartphone* merek tertentu seperti iphone nya apple itu kan merek yang udah terkenal dan semua orang tau itu harganya ga murah, jadi ga semua orang bisa punya itu *smartphone*. Jadi kalo orang ngeliat dia pake iphone udah pasti dianggap orang berduit meskipun kita gatau itu duitnya dapet minjem atau gimana, tapi yang jelas dia punya iphone dan dia pasti lah ngerasa bangga punya itu iphone⁸⁴

Dari penuturan DS tersebut merek menjadi sebuah *prestise* karena merek tertentu hanya mampu diakses oleh kelas tertentu yang memiliki sumber modal ekonomi yang lebih dibandingkan dengan orang lain sehingga akan memberikan rasa bangga tertentu bagi yang memilikinya.

Senada dengan yang diucapkan oleh DS, Ibu Dd juga menuturkan bahwa merek dari sebuah *smartphone* penting bagi dirinya, berikut penuturanya:

merek untuk saya itu cukup penting ya dek. Soalnya ini masalah kepercayaan kita sebagai konsumen aja, merek yang baru-baru saya pribadi belum tau bagus atau jeleknya dimana. Beda hal nya sama merek yang udah terkenal semua orang tau merek itu bagus jadi saya nya tenang karena emang pake barang yang kualitasnya bagus.⁸⁵

.....kalo *smartphone* nya merek mahal ya jelas cuman orang yang punya uang lebih yang bisa beli *smartphone* itu.⁸⁶

Dari semua penturan informan diatas tersebut dapat kita lihat bahwa makna merek berbeda-beda bagi masyarakat yang menggunakannya. Berikut tabel pemetaan pola makna merek bagi masyarkat tersebut:

⁸⁴ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

⁸⁵ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

⁸⁶ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

Tabel III. 4

Pola Pemaknaan Merek Sebagai Prestise

NO	Kategori usia	Pemaknaan merek sebagai prestise
1	Anak-anak	Mayoritas anak-anak cenderung lebih menerima <i>smartphone</i> merek apapun yang dibelikan oleh orangtuanya. Merek yang dianggap bagus menurut anak-anak adalah merek yang telah digunakan terlebih dahulu oleh keluarganya menyebabkan mereka menginginkan merek yang sama ketika membeli <i>smartphone</i> .
2	Remaja	<i>Smartphone</i> yang dianggap keren dan memberikan prestise bagi para remaja adalah <i>smartphone</i> dengan merek yang sering di iklankan oleh televisi. Merek menjadi hal yang penting bagi para remaja dikarenakan merek yang pasaran dikonotasikan sebagai sesuatu yang murahan, aneh dan tidak layak untuk digunakan. Selain itu merek juga dianggap merepresentasikan status sosial ekonomi seseorang di masyarakat.
3	Dewasa	Bagi orang dewasa Merek merepresentasikan kualitas. Sehingga merek terkenal dan mahal dianggap memiliki kualitas yang lebih dibandingkan merek lain. <i>Smartphone</i> dengan merek mahal juga dianggap memberikan prestise serta memperlihatkan status sosial ekonomi ekonomi kelas atas pemiliknya.

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

2. Kepemilikan *Smartphone* Sebagai Simbol Masyarakat "Melek Teknologi"

Pada saat ini banyak masyarakat yang telah mengenal istilah "gaptek" atau gagap teknologi dalam kehidupan sosial mereka. *Gaptek* adalah sebuah istilah yang

memiliki makna *labelling* bagi anggota masyarakat yang tidak mengikuti atau tidak menguasai sebuah teknologi tertentu. Pada masyarakat yang telah modern seperti saat ini, sudah lumrah setiap orang memiliki dan dapat mengoperasikan sebuah *smartphone*, dan jika ada sebagian orang yang tidak memiliki atau menguasai teknologi seperti *smartphone* maka orang tersebut akan di beri label sebagai orang yang *gaptek* atau, *kuper*, *gak gaul*, yang memiliki makna bahwa orang tersebut tidak mampu beradaptasi dan bersosialisasi dengan masyarakatnya.

Berdasarkan data yang ditemukan oleh peneliti, informan anak-anak tidak terlalu menganggap orang yang tidak memiliki *smartphone* sebagai orang yang gagap teknologi karena sebelumnya ia merasa bahwa dirinya belum memiliki *smartphone* pula seperti penuturan MR berikut ini:

biasa aja om, kan sebelumnya aku juga ga punya hape⁸⁷

Seperti halnya MR, SS juga mengungkapkan bahwa tidak selamanya orang yang tidak memiliki *smartphone* dianggap gaptek, karena ada beberapa temanya yang belum memiliki *smartphone* karena memang belum dibeli oleh orangtuanya seperti penuturannya berikut ini:

engga a, temen SS juga ada yang belum punya hape terus ga bisa pake hape juga a, da belum dibeliin mereun (mungkin) sama orangtua nya⁸⁸.

⁸⁷ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

⁸⁸ Hasil wawancara dengan SS salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 14.18 WIB.

NN juga menuturkan hal yang tidak jauh berbeda dengan kedua informan anak lainnya sebagai berikut:

engga kok kak, mungkin karena emang dia belum mau punya aja⁸⁹.

Berbeda dengan informan anak-anak, dilihat dari data temuan peneliti informan remaja memiliki kecenderungan untuk menganggap orang yang tidak memiliki *smartphone* sebagai orang gaptek seperti penuturanya WH berikut ini:

gaptek lah kak, ga gaul gitu kali ya hehe⁹⁰

Kalo ga punya *smartphone* pasti ketinggalan zaman ka sama temen-temen yang lain, kita jadi gatau apa yang temen-temen tau dari *smartphonena*⁹¹

Informan lainnya yaitu IF juga mengatakan hal yang tidak jauh berbeda dengan WH, orang yang terutama memiliki *smartphone* dianggap sebagai seseorang yang ketinggalan zaman seperti penuturanya berikut:

Kalo jaman sekarang kan istilahnya emang udah jaman nya ya pake *smartphone*, trend nya ya *smartphone*, kalo ada yang ga punya meskipun alasan nya ga ada uang ya tetep dia bakalan ketinggalan zaman sama yang lain nya dan gaptek dia⁹².

Tidak jauh berbeda dengan kedua informan remaja lainnya, AR juga menuturkan bahwa orang yang tidak memiliki *smartphone* dianggapnya gaptek ataupun ketinggalan zaman berikut penuturanya:

⁸⁹ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

⁹⁰ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

⁹¹ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

⁹² Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Kalo menurut AR sih kalo dia ga punya *smartphone* ya pasti ketinggalan zaman ya meskipun istilahnya ga pake *smartphone* pun manusia masih bisa hidup, tapi tetep pasti ada beberapa hal yang cuman orang yang pake *smartphone* yang tau⁹³

Konstruksi makna kepemilikan *smartphone* sebagai simbol masyarakat melekat teknologi juga ditemukan pada informan dewasa, DS merupakan salah satu informan yang menganggap orang yang tidak memiliki *smartphone* sebagai orang *gaptek* seperti penuturannya berikut ini:

Kalau untuk saat ini kita ga punya *smartphone* pasti bakalan ketinggalan zaman kita ga beradaptasi sama teknologi yang semakin modern kita jadinya *gaptek* karena ga ngerti fungsi dari *smartphone*, makanya saya punya *smartphone* biar ga buta sama teknologinya istilahnya kan malu zaman skrg buta sama *smartphone*.⁹⁴

Ibu Dd menuturkan kepemilikan *smartphone* tergantung kepada kebutuhan seseorang, namun ia menuturkan memiliki *smartphone* untuk mengikuti perkembangan zaman, berikut penuturannya:

Kalo untuk yang tidak punya *smartphone* itu juga tergantung kebutuhan orangnya mungkin, tapi saya pribadi punya *smartphone* ya supaya tidak ketinggalan zaman,⁹⁵

HK pun menuturkan hal yang sama, ia menuturkan bahwa pada masyarakat saat ini ketidakpemilikan *smartphone* dianggap ketinggalan zaman berikut penuturannya:

kalo kata aku sih biasa aja ya, cuman untuk yang belum punya *smartphone* sih mungkin masih mungkin loh ya, untuk masyarakat pada umumnya saat ini dianggapnya ketinggalan zaman⁹⁶

⁹³ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

⁹⁴ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

⁹⁵ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB

⁹⁶ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB

Dari semua penuturan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa konstruksi makna "gaptek" berbeda-beda bagi setiap individu , berikut adalah tabel pemetaan pola konstruksi makna *gaptek* tersebut.

Tabel III. 5
Pola Pemaknaan Gaptek Informan

NO	Kategori usia	Pemaknaan gaptek
1	Anak-anak	Mayoritas anak-anak tidak menganggap seseorang yang tidak memiliki <i>smartphone</i> sebagai seseorang yang gaptek.
2	Remaja	Para remaja menganggap bahwa orang yang tidak memiliki <i>smartphone</i> sebagai orang yang tidak gaul dan tidak dapat beradaptasi dengan masyarakat yang semakin modern. Sehingga mereka membeli <i>smartphone</i> agar tidak ketinggalan dengan teman-teman nya yang lain
3	Dewasa	Bagi orang dewasa makna gaptek merepresentasikan orang yang tidak dapat beradaptasi dengan teknologi.

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Karena konstruksi makna gaptek tersebut, kepemilikan akan *smartphone* menjadi hal yang wajib bagi masyarakat modern pada saat ini tidak terkecuali masyarakat di perumahan Prana Estate. Makna tersebut dijadikan sebuah alasan bagi individu di masyarakat tersebut untuk memiliki *smartphone* agar dia dianggap

sebagai orang yang *up to date* atau melek teknologi dan dapat beradaptasi dengan masyarakat disekitarnya.

c . Proses Pembelajaran Makna

Makna menurut Blumer adalah "produk sosial" atau ciptaan yang dibentuk dalam dan melalui pendefinisian aktivitas manusia ketika mereka berinteraksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa makna muncul ketika melihat oranglain dan berinteraksi dengan orang lain terlebih dahulu. Jadi dapat dikatakan bahwa makna itu dipelajari.

Peneliti melihat Konstruksi makna mengenai *smartphone* dalam penelitian ini sebagai sesuatu yang dipelajari, individu mengenal *smartphone* karena berinteraksi terlebih dahulu dengan orang lain. Dari hasil temuan data peneliti , informan penelitian menuturkan bahwa dari agen sosial berupa orang terdekat seperti teman dan keluarga lah mereka mengenal *smartphone* seperti yang dituturkan oleh MR berikut ini:

.....aku suka liat temen main game di hape nya seru-seru, terus aku minta dibeliin hape android juga sama ibu aku⁹⁷

. Berbeda dengan MR, informan anak-anak lain yaitu NN juga menuturkan bahwa *smartphone* adalah alat canggih untuk bermain game ketika berinteraksi dengan keluarganya, berikut penuturannya:

tau dari si teteh kak, aku suka liat dia maen game terus aku sering pinjem , selain dari si teteh dari ayah aku juga⁹⁸

⁹⁷ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

Hal senada juga diungkapkan oleh SS yang menuturkan bahwa dirinya mengenal *smartphone* ketika melihat orangtuanya beraktivitas menggunakan *smartphone* tersebut. Berikut penuturannya:

suka ngeliat orangtua a pake di rumah buat telfon, foto⁹⁹

Tidak jauh berbeda dengan anak-anak para remaja pun mengenal *smartphone* setelah berinteraksi dengan teman, keluarga ataupun mencari informasi dari media seperti televisi seperti yang dituturkan oleh WH berikut ini:

tau dari temen temen di sekolah kak banyak banget yang pake android terus juga si ayah pake android juga kak, dulu pas masih pake bb aku pinjem mulu yang punya si ayah , sering liat iklan di tivi juga jadi suka aja we¹⁰⁰

Tidak berbeda dengan WH , AR pun menuturkan hal yang serupa berikut ini:

dari temen, biasanya dari temen kalo lagi kumpul kadang suka bahas *smartphone* sekarang yang lagi booming apa, selain itu dari keluarga, sama sodara¹⁰¹

IF juga mengungkapkan hal yang sama

Awalnya dari temen , kebetulan temen aku itu lahir dari dari *smartphone* hahaha, dia tau banget tentang *smartphone* khususnya android, kalo untuk yang asus ini kebetulan kakak aku juga pake asus tapi yang zenfone 6 lebih bagus dari yang ini, kemaren aku liat kayaknya bagus tuh hape, terus aku juga beli cuman yang zenfone 5 biar ga samaan.¹⁰²

⁹⁸ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

⁹⁹ Hasil wawancara dengan SS salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 14.18 WIB.

¹⁰⁰ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹⁰¹ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹⁰² Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Tidak jauh berbeda dengan informan anak-anak dan remaja, para orang dewasa pun mempelajari makna tersebut melalui interaksi dengan orang yang berada di sekitarnya maupun dari iklan di televisi seperti penuturan DS berikut ini:

Saya awal taunya liat dari temen, liat keluarga pake, sama paling dari iklan di tivi.¹⁰³

Tidak jauh berbeda dengan informan lainnya, Ibu Dd pun menuturkan hal yang serupa berikut penuturannya:

pertamanya saya tau *smartphone* gini dari suami sama anak-anak dek¹⁰⁴

Berbeda dengan DS, HK menuturkan bahwa dirinya mengenal *Smartphone* lewat media massa karena temannya kurang update akan *smartphone* tersebut, berikut penuturan nya:

awalnya dari internet, iklan tivi dan lain lain, kalo temen engga juga karena temen banyak yang kurang update, kalo keluarga dari adek aja paling¹⁰⁵

Dari seluruh penuturan informan tersebut berikut tabel yang menunjukkan pola pembelajaran makna *smartphone* bagi setiap informan:

¹⁰³ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

¹⁰⁴ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB

¹⁰⁵ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB

Tabel III. 6
Pola Pembelajaran Makna *Smartphone* Informan

NO	Kategori usia	Agen Sosial
1	Anak-anak	Agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai <i>smartphone</i> bagi anak-anak adalah keluarga serta teman-temannya disekolah. Anak-anak sering berinteraksi dan melihat teman atau keluarganya beraktivitas menggunakan <i>smartphone</i> .
2	Remaja	Agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai <i>smartphone</i> bagi remaja adalah teman dan keluarga, selain itu iklan di media massa juga menentukan bagaimana konstruksi makna mengenai <i>smartphone</i> bagi remaja.
3	Dewasa	Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan masyarakat kategori usia lainnya. Teman, keluarga dan media massa merupakan agen sosial yang berperan dalam membentuk konstruksi makna <i>smartphone</i> bagi orang dewasa.

Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

Dilihat dari tabel tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa konstruksi makna *smartphone* dipelajari melalui orang terdekat informan yang dalam konteks ini adalah

agen-agen sosial yang dekat dengan para informan sehingga berpengaruh besar terhadap pembentukan konstruksi makna mengenai *smartphone* informan tersebut.

E. Gaya Hidup Penggunaan *Smartphone* Masyarakat Perumahan Prana Estate

Bagaimana seorang individu membelanjakan uangnya serta aktivitas penggunaan suatu barang adalah satu unsur dari gaya hidup. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai bagaimana aktivitas dan penggunaan waktu masyarakat terhadap *smartphone* serta pola pembelanjaan masyarakat perumahan Prana Estate akan *smartphone*.

1. Alasan Masyarakat Perumahan Prana Estate Mengganti *Smartphone*

Pada informan anak-anak tidak ditemukan data mengenai alasan mengapa mereka menggantis~~martphone~~ *martphone* dikarenakan para informan anak-anak tersebut baru pertama kali memiliki *smartphone*.

Pada Informan remaja, alasan untuk membeli *smartphone* baru adalah karena bosan dengan *smartphone* yang lama atau ingin mengikuti zaman seperti yang dituturkan oleh WH berikut ini:

handphone yang pertama kan rusak terus diganti bb terus ganti lagi sekarang Samsung karena bosan ka dan emang lagi pengen android kemaren teh, tapi hape bb nya masih ada dipake sama mamah aku.

yang bb belum rusak tapi aku ganti da udah rada ketinggalan zaman , lagi trend nya android kayak samsung kak di sekolah jadi biar aku ga ketinggalan sama temen yang lain¹⁰⁶

Dari penuturan WH tersebut dapat kita lihat bahwa WH mengganti *smartphone* lamanya dengan yang saat ini dikarenakan ia merasa bosan dan ingin mencoba menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi android, padahal *smartphone* sebelumnya belum rusak dan masih bisa dipergunakan.

Tidak jauh berbeda dengan WH, IF pun menuturkan bahwa ia membeli *Smartphone* nya yang saat ini karena merasa *smartphone* sebelumnya telah ketinggalan zaman padahal meggunakan sistem operasi yang sama yaitu Android, berikut penuturannya:

alesan nya ganti ke asus yang pertama itu bosen sama *smartphone* samsung yang sebelumnya dan udah ketinggalan zaman , yang kedua ngeliat kakak aku pake asus jadi pengen juga karena keliatanya lebih bagus aja, mereknya juga sekarang emang lagi trend¹⁰⁷.

Berbeda dengan kedua Informan lainnya, AR menuturkan bahwa ia mengganti *smartphone* sebelumnya karena rusak, berikut penuturannya:

kalo *smartphone* kemaren yang bb sih rusak

kalo beli advan sih sebenarnya gara gara apa ya, murah aja kali ya soalnya waktu itu belinya pake uang sendiri , soalnya waktu ini pas ngumpulin uangnya ditambahin sedikit sama si mama¹⁰⁸

¹⁰⁶ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹⁰⁷ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

¹⁰⁸ Hasil wawancara dengan AR sa.lah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB .

Pada saat ini AR memiliki dua jenis *handphone* yang satu berjenis *smartphone* dan satu lagi *handphone* biasa, ia menuturkan alasan memiliki dua *handphone* tersebut karena perbedaan fungsi dari *handphone* nya tersebut, berikut penuturannya:

kalo yang satu kan emang rada modern lah kalo satu lagi mah buat sms aja¹⁰⁹.

Pada informan Dewasa juga terdapat perbedaan alasan mengapa mereka mengganti *smartphone* mereka yang lama, seperti yang ditemukan pada informan DS berikut ini:

karena udah bosan aja sama yang bb dan pengen coba android

untuk yang *smartphone* sekarang saya ngeliatnya dari model sama desainya, terus eeeee model aja sih soalnya bentuknya kewanitaian.¹¹⁰

Alasan iseng dan ingin mencoba sesuatu yang baru menjadi alasan HK untuk memiliki dua *smartphone* saat ini, berikut penuturan nya:

aku pertamanya punya yang bb, habis itu karena iseng pengen tau android jadi deh beli samsung, alasannya punya 2 ya karena menurut aku fitur dan fungsinya beda

samsung yang ini kan juga bentuknya gede desain nya juga bagus sih tertarik aja jadinya¹¹¹

Tidak jauh berbeda dengan informan dewasa lainnya Ibu Dd menuturkan alasan utamanya membeli *smartphone* nya karena ingin mencoba *smartphone* android tersebut berikut penuturannya:

¹⁰⁹ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹¹⁰ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

¹¹¹ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

ga ada alesan apa-apa dek, beli yang samsung karena penasaran aja, yang bb juga masih saya gunakan sampe sekarang.

Alasan lain nya mungkin supaya saya ga ketinggalan aja sama yang lain baik teman atau keluarga¹¹²

Dari seluruh penuturan informan tersebut berikut akan dipaparkan tabel pemetaan pola alasan mengganti *smartphone* bagi informan penelitian ini:

Tabel III. 7

Alasan Masyarakat Perumahan Prana Estate Mengganti *Smartphone*

NO	Kategori usia	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>
1	Remaja	Rasa bosan merupakan alasan utama mayoritas para remaja mengganti <i>smartphone</i> mereka padahal <i>smartphone</i> lama mereka masih berfungsi. Selain itu alasan lain mengganti <i>smartphone</i> adalah merek serta <i>smartphone</i> lama mereka dianggap sudah ketinggalan zaman sehingga mereka membeli <i>smartphone</i> baru yang sedang menjadi trend di masyarakat.
2	Dewasa	Tidak jauh berbeda dengan para remaja, rasa bosan terhadap <i>smartphone</i> lama merupakan alasan dari orang dewasa mengganti <i>smartphone</i> lama mereka. Selain rasa bosan, rasa penasaran terhadap fungsi dan kegunaan <i>smartphone</i> baru nya menjadi alasan lain orang dewasa mengganti <i>smartphone</i> .

¹¹² Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

NO	Kategori usia	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>
		Desain dan bentuk dari sebuah <i>smartphone</i> menjadi unsur penting bagi orang dewasa dalam mengganti <i>smartphone</i> nya.

Sumber: Olahan data penelitian, 2015

Dari hasil wawancara penelitian mayoritas dari informan mengatakan bahwa alasan utama mereka mengganti *smartphone* lama adalah karena rasa bosan, dianggap ketinggalan zaman, maupun karena rasa penasaran dengan *smartphone* barunya tersebut, bahkan ada salah satu informan yang mengganti *smartphone* lama nya hanya karena desain dan bentuk dari *smartphone* barunya yang "kewanitaan". Mayoritas para informan tersebut mengganti *smartphone* bukan karena alasan dari perbedaan fungsi *smartphonenya* itu sendiri atau *smartphone* sebelumnya rusak.

2. Konsumsi Pulsa

Fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah *smartphone* tidak berfungsi dengan semestinya jika tidak ada pulsa dalam *smartphone* tersebut, terlebih lagi *smartphone* sangat identik dengan internet. Hampir seluruh aplikasi dalam *smartphone* membutuhkan internet terlebih lagi aplikasi yang memang sering digunakan oleh masyarakat *instant messenger*, aplikasi *browsing* seperti google chrome, aplikasi *game* dan aplikasi untuk mengakses media sosial. Karena hal itu pulsa menjadi hal penting dalam menggunakan sebuah *smartphone*. Dalam sub bab ini akan dibahas

mengenai pola konsumsi pulsa masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya menggunakan *smartphone*.

Untuk kalangan remaja salah satu nya WH menuturkan bahwa setiap bulan ia diberi jatah untuk pulsa sebesar 100.0000 rupiah, namun ia menuturkan pula bahwa kadang kebutuhan pulsa nya lebih dari itu sehingga ia terpaksa meminta uang kembali kepada orangtuanya berikut penuturannya:

...kalo paket dijatahin nya seminggu 25 ribu, pulsa biasanya 10 ribu tapi kalo pulsa biasa mah ga rutin da cuman jaga jaga aja.

Kadang suka ga cukup sih kak, kalo jatahnya abis ya terpaksa minta lagi terus dimarahin sama si mamah, da gimana lagi hape mah butuh banget kalo masalah pulsa¹¹³

Sedangkan untuk AR ia menuturkan bahwa kebutuhan pulsa nya bisa sebesar 120.000 rupiah, untuk memenuhi kebutuhannya tersebut ia bahkan menghemat pengeluaran jajan nya disekolah seperti penuturan nya berikut:

kadang suka minta, kadang suka nabung jdi ngirit jajan di sekolah

Biasanya perbulan 30.000 tapi kadang suka abis sebelum sebulan ya jadi bisa dua kali atau tiga kali isi¹¹⁴

Dd sebagai informan dewasa menuturkan bahwa kebutuhan pulsa nya cukup tinggi dikarenakan ia memiliki dua buah *smartphone*, berikut penuturan nya:

Kalo pulsa sebulan itu sekitar 100.000 untuk masing-masing *smartphone*,¹¹⁵

¹¹³ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹¹⁴ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹¹⁵ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

Informan dewasa lainnya adalah DS, sebagian besar penghasilannya sebagai guru sebesar 600.000 rupiah dipergunakan untuk membeli pulsa seperti penuturannya berikut ini:

sebulan bisa habis 200.000 atau 250.000, itu baru paket internet¹¹⁶

Untuk informan anak-anak mayoritas penggunaan pulsa perbulan berkisar 25.000 hingga 30.000 seperti penuturan MR berikut ini:

biasanya 30.000 om buat satu bulan¹¹⁷

Berikut tabel yang menunjukkan pembelian pulsa setiap informan yang menjadi subjek dalam penelitian ini:

Tabel III. 8
Pola Konsumsi Pulsa Informan

NO	Nama	Kategori	Biaya
1	MR	Anak-anak	30.000 untuk satu bulan
2	SS	Anak-anak	25.000 perbulan
3	NN	Anak-anak	30.000 perbulan
4	WH	Remaja	25.000 perminggu, 10.000 untuk pulsa sms dan telfon tergantung pemakaian
5	IF	Remaja	Tergantung kondisi, berkisar 100.000-125.000 perbulan, sudah termasuk pulsa sms

¹¹⁶ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

¹¹⁷ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

NO	Nama	Kategori	Biaya
6	AR	Remaja	Tergantung kondisi, biasanya berkisar 30.000-90.000 perbulan hanya paket.
7	DS	Dewasa	Berkisar antara 200.000 - 250.000 perbulan hanya untuk paket internet.
8	HK	Dewasa	75.000 untuk paket bbm di handphone <i>blackberry</i> , 50.000 untuk paket intenet di handphone <i>samsung</i> .
9	Ibu Dd	Dewasa	100.000 untuk setiap <i>smartphone</i>

Sumber: Olahan data penelitian, 2015

3. Konsumsi Aksesoris *Smartphone* Informan

Aksesoris *smartphone* seperti *case*, *tongsis*, *fisheye*, *headset*, pelindung kabel, *charger*, *powerbank* dan lain-lain pada saat ini menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat modern. Banyak dari masyarakat yang membeli aksesoris untuk menunjang *smartphone* mereka baik dari tampilan maupun fungsinya. Pembelian aksesoris tersebut merupakan bagian dari penggunaan *smartphone* yang menjadi sebuah gaya hidup bagi masyarakat modern karena menjadi salah satu unsur konsumsi masyarakat akan *smartphone*.

Dari hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa aksesoris bagi pengguna *smartphone* di masyarakat perumahan Prana estate dianggap penting terutama untuk para remaja. Alasan para remaja membeli aksesoris tersebut agar *smartphone* yang mereka miliki menjadi lebih menarik seperti penuturan WH berikut ini:

Kalo pake aksesoris kan jadi keliatan cantik aja gitu ka si hape nya, jadi beda juga sama temen aku kalo kebetulan hapenya sama kayak aku kak¹¹⁸

Alasan lain dari para remaja membeli aksesoris tersebut adalah untuk mengikuti perkembangan *trend* pada saat ini. Pada saat ini terdapat *trend* di masyarakat berupa melakukan foto atau *selfie* menggunakan aksesoris berupa *tongsis* atau *fish eye*. Karena hal tersebut lah yang menyebabkan IF membeli aksesoris untuk *smartphon*nya seperti penuturannya berikut ini:

Kalo *flip cover* itu biar *smartphone* nya keliatan bagus aja sama biar ga gampang kotor, kalo powerbank itu buat kalo misalkan lagi di perjalanan atau lagi di kampus dan ga sempet cas jangan sampe *smartphone* nya mati nah pake *powerbank*, kalo *tongsis* sama *fish eye* sih paling biar gampang foto aja kalo rame-rame dan emang lagi ngetrend aja sekarang foto pake *fish eye* sama *tongsis*.¹¹⁹

Hal senada juga ditemukan pada kalangan dewasa seperti penuturan DS berikut:

punya pb karena *smartphone* batre nya boros jadi kemana pun harus bawa *powerbank*

kalo *tongsis* sih paling kalo buat *selfie* rame rame aja kalo *fish eye* kan sekarang lagi musim tuh foto yang pake *fish eye*¹²⁰

Berikut tabel yang menggambarkan pola konsumsi aksesoris informan pengguna *smartphone* dalam penelitian ini:

¹¹⁸ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹¹⁹ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

¹²⁰ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

Tabel III. 9

Pola Konsumsi Aksesoris *Smartphone* Informan

NO	Kategori usia	Konsumsi aksesoris smarphone
1	Anak-anak	Aksesoris yang dimiliki oleh anak-anak adlah headset dan powerbank.
2	Remaja	Aksesoris yang dimiliki oleh remaja pada umumnya adalah Powerbank, headset, tongsis, pelindung kabel charger, case <i>smartphone</i> , Flip cover, fish eye, .
3	Dewasa	Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan para remaja, aksesoris yang dimiliki berua powerbank, tongsis, headset,

Sumber: Olahan data penelitian, 2015

Powerbank menjadi salah satu aksesoris yang paling umum dimiliki oleh para informan pengguna *smartphone* menurut hasil wawancara dalam penelitian ini. Powerbank menjadi sebuah unsur penting dan menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat modern karena pada saat ini masyarakat tidak bisa lepas dari *smartphone* karena telah menjadi bagian dari aktivitas kesehariannya.

4. *Smartphone* Sebagai Media untuk Berbelanja Online

Berbelanja secara online merupakan sebuah aktivitas yang lumrah dilakukan oleh masyarakat pada saat ini. Berbelanja *online* bisa dikatakan bukan hal yang baru namun berbeda dengan berbelanja secara konvensional dimana seseorang tidak perlu lagi keluar rumah untuk membeli barang yang mereka inginkan, cukup menggunakan *smartphone* yang terkoneksi internet maka masyarakat yang menggunakannya bisa membeli barang yang mereka mau di toko secara online. Fungsi ini memberikan kemudahan bagi para remaja untuk membeli sesuatu yang mereka inginkan seperti yang dituturkan IF sebagai berikut"

belanja online lewat *smartphone* itu lebih praktis, soalnya kadang barang yang dijual di toko online itu ga ada di jual di toko biasa di mall-mall, kayak misalkan sepatu nih, aku biasa beli sepatu di adorable (nama toko online di instagram) karena dia sizenya ada yang cocok sama aku, sepatu aku kan 35 ukurannya dan itu kalo beli di mall nyarinya susah adanya ukuran segitu anak-anak, udah gitu yang jualan online itu biasanya kita bisa bikin sepatu custom sesuai yang kita mau dari bentuk, warna, ukuran macem macem deh jadi ga samaan sama orang lain, kalo di pasar atau mall kan yang ada atau yang dipajang aja yang bisa kita beli.

kalo custom lumayan mahal sekitar 350(ribu)an, lumayan sering sih kadang dua bulan sekali kadang tiga bulan tergantung ada barang yang disuka atau engga¹²¹

Hal senada juga diungkapkan oleh WH seperti berikut:

suka kak beli barang online gitu , biasanya kalo beli di online shop disekolah rame-rame bareng temen pesennya disekolah da soalnya biar ongkirnya bisa murah

iya kak pake hape jadi nanti teh pesennya lewat BBM atau ga line, aku suka beli abis barang nya teh lucu-lucu kak pilihannya juga banyak dan beda-beda, aku sama temen-temen sih biasanya kalo beli mah paling tempat pensil, casing (*case*) hape, kalo sekarang sih yang lagi model (*nge trend*) pelindung kabel casan (*charger*) hape

lumayan sering kak, dua bulan sekali harganya nyari yang murah kak paling mahal teh 60 ribu¹²²

¹²¹ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Seperti halnya yang dilakukan remaja informan dewasa pun menuturkan bahwa mereka merasakan manfaat berupa kemudahan dalam hal membeli barang melalui *smartphone* secara online seperti yang dirasakan DS berikut ini:

Lumayan sering sih saya belanja online shop, alesannya ya lebih praktis aja kita cuman duduk dirumah milih barang yang kita suka yang mana ,coba kalo kita belanja ke toko biasa belum jalan kesana-kesininya cape dan belum tentu barang yang kita cari dan kita suka ada.¹²³

Dari penuturan diatas dapat disimpulkan bahwa memiliki *smartphone* memudahkan masyarakat untuk berbeanja online dengan alasan lebih praktis dan pilihan barang yang beragam, namun hal tersebut juga memperlihatkan bahwa *smartphone* sebagai sebuah teknologi telah memfasilitasi kehidupan masyarakat pada saat ini agar penuh dengan budaya konsumtif.

5. Aktivitas Penggunaan *Smartphone*

Aktivitas merupakan salah satu unsur dari sebuah gaya hidup. Dalam sub bab ini akan digambarkan mengenai aktivitas masyarakat perumahan Prana estate dalam menggunakan *smartphonenya*. Pada informan anak-anak aktivitas yang dominan dalam mengakses *smartphone* adalah bermain game namun waktu menggunakannya masih dapat diatur oleh orangtuanya seperti penuturan SS berikut ini:

kadang suka diatur a ku mamah na SS, kalo udah belajar baru a boleh main handphone
maen game a, kalo ga sms-an sama temen¹²⁴

¹²² Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹²³ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB..

Tidak jauh berbeda dengan SS, NN pun mengungkapkan bahwa pada waktu tertentu saja ia diperbolehkan menggunakan *smartphone* nya ketika berada dirumah, berikut penuturannya:

kalo pulang sekolah, pulang sekolah agama, sama udah ngerjain PR
suka main game, telpon, sms, udah.¹²⁵

Sedikit berbeda dengan informan lainnya, MR menuturkan bahwa dirinya terkadang sembunyi-sembunyi memainkan *smartphone* ketika orangtuanya tidak melihat seperti penuturannya berikut ini:

biasanya kalo udah pulang sekolah om, kalo malem suka ga boleh sama ibu aku soalnya buat belajar, tapi aku suka ngumpet-ngumpet main hape pas si ibu jaga warung.
seringnya main game om sama nonton youtube.¹²⁶

Pada informan Remaja seperti WH, *smartphone* telah menjadi kebutuhan sehari-hari sehingga setiap waktu dianggapnya sebagai waktu luang sehingga ia selalu mengakses *smartphonenya* untuk aktivitas yang sering ia lakukan, berikut penuturannya:

pake setiap waktu kak, ga aku atur waktunya gitu kak kalo aku mah, da hapenya kan aku pegang terus.
kadang dengerin musik atau nonton anime di youtube. Seringnya paling buka twitter, facebook, instagram gitu-gitu kak.¹²⁷

¹²⁴ Hasil wawancara dengan SS salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 14.18 WIB.

¹²⁵ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

¹²⁶ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

¹²⁷ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

Tidak jauh berbeda dengan WH, AR pun menuturkan bahwa dirinya sering mengakses *smartphone* untuk beraktifitas setiap harinya terutama belajar seperti penuturanya berikut ini:

kalo sering mah sering pake, ga setiap waktu juga sih tapi sering. Paling kalo disekolah si udah pasti kalo dirumah sih paling kalo sore sama abis magrib

smartphone kebanyakan nya dipake belajar dengerin musik, paling apalagi ya, medsos-medsos gitu sih paling. Oh iya sama kan rafi punya band jadi suka download aplikasi main gitar gitu ada kan, buat belajar gitu sekalian latihan¹²⁸

Informan remaja lainna IF juga mengungkapkan hal yang sama, ia menuturkan bahwa ia setiap waktu mengakses *smartphone* nya terutama untuk beraktivitas di media sosial , berikut penuturannya:

sering banget hahaha, istilahnya itu all the time dari bangun tidur sampe tidur lagi

seringnya dipake cek medsos kayak facebook kalo twitter jarang, ngecek path, update status line sama BBM, foto-foto, abis foto upload instagram, cek toko online, browsing, banyak sih cuman yang seringnya itu¹²⁹

Dari semua penuturan tersebut dapat kita lihat bahwa aktivitas mengakses media sosial merupakan aktivitas yang paling umum dilakukan oleh para remaja.

Berbeda dengan para remaja, informan dewasa memiliki kecenderungan untuk tidak setiap saat mengakses *smartphone* seperti yang dituturkan oleh HK berikut ini:

paling kalo ada bunyi ting ting ting (notifikasi) baru ngeliat *smartphone*

aktivitasnya sih paling internetan sama cari artikel dan berita terkini, kamera juga iya, BBMnya iya, recordingnya iya, kalo youtube jarang sih, jarang soalnya paketnya itu sayang¹³⁰

¹²⁸ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹²⁹ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Hal senada juga disampaikan oleh Ibu Dd sebagai berikut:

kalau saya se sempetnya aja dek, kalau misalnya kerjaan rumah udah selesai sambil istirahat baru pegang *smartphonenya*, kalau engga ya kalau ada sms atau BBM aja saya baru pegang *smartphonenya*¹³¹

aktivitasnya saya paling sering itu buka galeri foto sama video anak-anak, searching resep makanan, buka media sosial paling kalau lagi mau nge-cek anak-anak.

Berbeda dengan informan lainnya, DS senantiasa menyempatkan diri untuk mengecek *smartphonenya* disela kesibukannya mengajar seperti penuturannya berikut:

Waktu luang sih selalu ada ya, kalo habis selesai ngajar pasti nyempetin waktu buat liat *smartphone*

kalo misalnya saya buat internetan, buat browsing-browsing tentang pelajaran kalo pelajaran bahan ajar, soalnya semuanya ada disitu selain itu kalo dirumah ga ada kerjaan ya main *smartphone* BBM-an sama temen-temen¹³²

Dari penuturan seluruh informan tersebut dapat dilihat terdapat pola penggunaan waktu luang dan aktivitas sesuai dengan minat dan kebutuhan para informan tersebut. Aktivitas pada anak-anak didominasi dengan bermain game, aktivitas pada remaja lebih didominasi pada akses media sosial, sedangkan pada informan dewasa terlihat lebih variatif. Namun yang perlu digaris bawahi dari hasil wawancara dengan informan ternyata tidak ada perbedaan aktivitas yang dilakukan pada *smartphone* yang saat ini digunakan maupun pada *smartphone* lama sehingga hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *smartphone* oleh masyarakat modern pada saat ini lebih mengutamakan gaya dibandingkan substansi. Terbukti dari

¹³⁰ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

¹³¹ Hasil wawancara dengan DD salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 14.01 WIB.

¹³² Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

alasan mengganti *smartphone* hanya karena alasan bosan, mengikuti trend, serta ingin mencoba sistem operasi yang baru seperti yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, namun dari segi pemanfaatan fungsi melalui aktivitas masyarakat tersebut tidak ada perbedaan sama sekali dengan *smartphone* sebelumnya.berikut peneliti sajikan tabel pemetaan pola aktivitas para informan tersebut.

Tabel III. 10

Pola Aktivitas Pengguna *Smartphone*

Kategori	Waktu	Aktivitas
Anak-anak	Waktu luang penggunaan <i>smartphone</i> pada anak-anak masih diatur oleh orangtua. Waktu yang biasa digunakan untuk beraktivitas menggunakan <i>smartphone</i> adalah saat pulang sekolah, setelah belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.	Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak didominasi pada kegiatan yang bersifat rekreatif atau menghibur bagi mereka seperti bermain game atau menonton video di youtube.
Remaja	Setiap waktu merupakan waktu luang bagi para remaja. Mereka senantiasa menggunakan <i>smartphone</i> sepanjang hari.	Mengakses media sosial dan mendengarkan musik merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh para remaja. Selain itu aktivitas remaja lain yang sering mereka lakukan adalah foto-foto, browsing dan berbelanja online.
Dewasa	Waktu luang orang dewasa lebih dapat terorganisir tidak seperti anak-anak atau remaja. Tetapi orang dewasa senantiasa meluangkan waktunya	Mencari artikel, browsing, mencari resep makanan, chatting merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh orang dewasa.

Kategori	Waktu	Aktivitas
	untuk mengakses <i>smartphone</i> ketika selesai dengan aktivitas sehari-hari lainnya.	

Sumber: Olahan data penelitian

F. Pemanfaatan Fitur Serta Fungsi *Smartphone* yang Tidak Maksimal

Melihat fenomena penggunaan *smartphone* di masyarakat pada saat ini, *smartphone* seakan sudah telah disulap menjadi komoditi yang wajib dimiliki oleh setiap individu yang tidak mau dikatakan ketinggalan jaman. Bahkan ada juga yang sudah menganggap *smartphone* sebagai kebutuhan primer.

Smartphone memiliki banyak fitur dan fungsi. Mulai dari layar *touchscreen*, kamera yang dapat melakukan fitur *videocall*, serta fitur-fitur lain diantaranya dapat menjalankan aplikasi yang memiliki fitur navigasi menggunakan GPS (*global positioning system*) seperti *google maps*, mengirim dan menerima *email*, membaca *barcode*, mengambil gambar dan video beresolusi tinggi, dapat mengakses wifi dari *hotspot*, menyambung koneksi ke komputer, melakukan aktivitas perbankan melalui aplikasi *mobile banking/ e banking* bahkan *smartphone* dapat dijadikan sebuah *hotspot portable* dengan teknologinya. Dulu *handphone* biasa hanya terbatas dengan fungsi SMS dan telepon, mungkin ada beberapa jenis *handphone* yang memiliki kamera dan fungsi menyimpan data pribadi namun tidak secanggih *smartphone* seperti pada saat ini. Namun pada saat ini banyak dari masyarakat yang tidak

memanfaatkan fitur dari *smartphone* tersebut. Karena percuma membeli *smartphone* mahal-mahal dan memiliki fitur lengkap dan canggih tetapi jarang digunakan bahkan tidak mengetahui bagaimana cara menggunakan fitur yang canggih di dalamnya.

Dari hasil wawancara dengan para informan, dapat peneliti lihat bahwa terdapat fitur serta fungsi yang tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat perumahan estate pada *smarphonenya*. .

Pada informan anak-anak alasan tidak memanfaatkan fitur tersebut dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan fungsidan fitur tersebut pada *smartphone* mereka seperti penuturan MR berikut ini

video call belum pernah om, ga ngerti caranya¹³³

Hal serupa juga ditemukan pada informan remaja, hal yang menarik peneliti temukan pada satu informan remaja bahwa dia tdak memanfaatkan fitur tersbut bukan dikarenakan tidak mengerti cara menggunakannya melainkan karena ia tidak merasa pede dan takut terlihat jelek ketika melakukan aktivitas *video call* sedangkan kamera pada *smartphonenya* hanya digunakan sebatas *selfie* atau *wefie*, berikut penuturannya

ga suka aja soalnya kalo ga siap takutnya jelek kitanya waktu di video nya¹³⁴

¹³³ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

¹³⁴ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

Berbelanja online adalah salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh para remaja pada saat ini di *smartphone* mereka. Selain mempermudah proses pembelian barang secara online, pada saat ini terdapat aplikasi *internet banking* atau istilah lainnya *mobile banking* yang dapat mengakomodir proses transaksi saat berbelanja online tersebut. Namun dari hasil temuan penelitian menyatakan bahwa mayoritas para informan tidak memanfaatkan aplikasi *internet banking* tersebut dan masih melakukan transfer uang secara konvensional melalui mesin atm dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan fitur tersebut seperti penuturan WH berikut ini:

lewat atm biasanya kak ga ngerti aku lewat aplikasi hape¹³⁵

Tidak hanya pada informan remaja, hal serupa juga ditemukan pada informan dewasa seperti penuturan DS berikut ini:

Biasanya kalo transfer uang lewat atm, e banking gitu saya kurang paham cara pakeknya¹³⁶

Fitur lainnya yang jarang dimanfaatkan oleh masyarakat perumahan Pana estate adalah aplikasi navigasi berbasis GPS karena tidak dirasa perlu seperti penuturan WH berikut ini

ga pernah ka ga penting juga soalnya¹³⁷

¹³⁵ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹³⁶ Hasil wawancara dengan DS salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 13.36 WIB.

¹³⁷ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

G. Peran Dan Pandangan Orangtua Terhadap Penggunaan *Smartphone* Oleh Anak-Anak.

Penggunaan *smartphone* pada anak-anak tidak seperti `pada usia remaja dan dewasa dimana mereka sudah lebih mengerti cara menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* pada usia anak-anak hanya sebatas terhadap bermain game terutama game yang sedang populer di lingkungan sosialnya baik pada keluarga maupun teman-temannya. Sehingga bermain game pada *smartphone* telah menjadi gaya hidup baru bagi anak-anak, sedangkan fungsi lain dari *smartphone* itu sendiri tidak terlalu mereka pahami, namun dari penjelasan pada sub bab sebelumnya terlihat bahwa orangtua memiliki peran penting dalam pembatasan aktivitas penggunaan *smartphone* anak-anak.

Oleh karena itu dalam sub bab ini peneliti ingin melihat bagaimana pandangan serta peran orangtua terhadap penggunaan *smartphone* anak-anaknya. Berdasarkan hasil wawancara kepada orangtua informan anak-anak, kebanyakan orangtua menyatakan mereka kurang setuju anak mereka telah menggunakan *smartphone* pada usia anak-anak, namun para orangtua tersebut memberikan *smartphone* kepada anaknya karena untuk menyenangkan anaknya tersebut dan menghilangkan kecemburuan terhadap teman atau keluarga si anak tersebut yang lebih dulu menggunakan *smartphone*. Seperti yang dituturkan oleh Ibu lilis selaku orangtua MR berikut ini:

sebenarnya ya gak setuju a, tapi ya gimana anaknya minta mau gak mau kan dibeliin. Kesian juga soalnya temen-temennya kan pada punya, kalo disekolah juga suka pada bawa liatnya kesian kalo dia nonton temennya main.¹³⁸

Ibu Sri Yulia selaku orangtua NN pun menutrkan hal yang serupa sebagai berikut:

gimana ya a, awalnya kan WH yang pertama kali punya hape *smartphone* gitu, mungkin adiknya ngiri dia jadi minta dibeliin juga. Sebenarnya saya ga terlalu setuju dia masih terlalu kecil tapi namanya orangtua ga tega akhirnya dibeliin juga.¹³⁹

Dari penuturan kedua informan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa alasan utama orangtua membelikan anak mereka *smartphone* karena rasa sayang terhadap anak mereka, meskipun para orangtua tersebut telah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari *smartphone* bagi anak mereka.

Peran orangtua yang paling penting dalam penggunaan *smartphone* anak-anak adalah pengawasan. penggunaan *smartphone* oleh anak-anak tanpa pengawasan dikhawatirkan dapat memberikan pengaruh negatif bagi perkembangan anak tersebut karena koneksi internet dalam sebuah *smartphone* mempermudah anak tersebut untuk mengakses hal apapun termasuk hal yang memiliki konten dewasa dan negatif. Seperti yang dituturkan ibu lilis berikut ini

pengawasan itu ya selalu di cek game- game apa yang dia download, liat juga pas dia main gimana kan takutnya nanti dia ngikutin apa yang ada di game nya ya a, apalagi dia juga suka nonton video di youtube kan ya kita harus awasin apa yang dia tonton takutnya kan namanya

¹³⁸ Hasil wawancara dengan Ibu Lilis salah satu informan orangtua pada tanggal 21 April 2015 pukul 13.33 WIB.

¹³⁹ Hasil wawancara dengan Ibu Sri yulia salah satu informan orangtua pada tanggal 21 April 2015 pukul 10.15 WIB.

youtube kadang suka ga sesuai yang uncul sama apa yang kita cari jadi harus ditanya terus MR lagi nonton apa¹⁴⁰

Hal serupa juga dituturkan oleh ibu Novi sebagai berikut:

kalo lagi hape nya nganggur saya ambil terus dicek game apa aja dan cara penggunaanya diusahakan ada waktu kapan boleh atau engganya, kadang saya ambil aja hapenya atau disimpen¹⁴¹

Sosialisasi merupakan salah satu fungsi dari keluarga, dalam konteks penelitian ini sosialisasi yang dimaksud adalah proses pengenalan fungsi-fungsi *Smartphone* kepada anak-anak mereka. Namun pada kenyataannya tidak semua orangtua melakukan hal tersebut sehingga anak-anak hanya memaknai *smartphone* hanya sebatas sebagai alat untuk memainkan video game seperti penuturan ibu Sri Yulia berikut ini:

Kalau ngajarin fitur-fitur di hapenya sih engga ya a, soalnya saya sendiri juga ga terlalu ngerti *smartphone* apa aja fungsi keseluruhannya, maklum a saya kan ibu ibu¹⁴²

Hal serupa juga dituturkan oleh ibu novi sebagai berikut:

Paling yang standar nya aja sih telfon, sms sisanya dia belajar sendiri dari temen nya.¹⁴³

Dari penuturan para orangtua tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa proses sosialisasi mengenai cara penggunaan *smartphone* kepada anak-anak tidak dilakukan secara maksimal oleh para orangtua. Hal tersebut menyebabkan anak-anak hanya memaknai *smartphone* sebatas sebagai alat canggih untuk memainkan *video game*.

¹⁴⁰ Hasil wawancara dengan Ibu Lilis salah satu informan orangtua pada tanggal 21 April 2015 pukul 13.33 WIB.

¹⁴¹ Hasil wawancara dengan Ibu Novi salah satu informan orangtua pada tanggal 20 April 2015 pukul 14.14 WIB.

¹⁴² Hasil wawancara dengan Ibu Sri yulia salah satu informan orangtua pada tanggal 21 April 2015 pukul 10.15 WIB.

¹⁴³ Hasil wawancara dengan Ibu Novi salah satu informan orangtua pada tanggal 20 April 2015 pukul 14.14 WIB.

H. Rangkuman

Pada saat ini banyak sekali masyarakat yang menggunakan *smartphone* karena mampu melakukan tugas-tugas diluar batas normal fungsi handphone biasa. Dulu hanphone biasa hanya terbatas dengan fungsi SMS dan telepon, mungkin ada beberapa jenis *handphone* yang memiliki kamera dan fungsi menyimpan data pribadi namun tidak secanggih *Smartphone* seperti pada saat ini. Selain tertarik dengan fungsi yang ditawarkan oleh *smartphone* tersebut. Setiap individu memiliki alasan tertentu dalam menggunakan suatu barang atau jasa. Oleh karena itu setiap individu juga memiliki alasan tertentu dalam membeli sebuah barang atau jasa yang hendak dia gunakan. Alasan menggunakan dan membeli barang atau jasa tersebut tergantung dari cara individu memaknai barang dan jasa tersebut. Jadi proses pemaknaan akan sesuatu merupakan proses penting karena menentukan bagaimana setiap individu melakukan tindakan akan sesuatu tersebut.

Peneliti dalam penelitian ini melihat terdapat dua konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi masyarakat perumahan prana estate. Konstruksi makna yang pertama adalah makna yang berasal dari segi objek, dari segi objek *smartphone* dimaknai sebagai sebuah benda modern dengan banyak fungsi yang dianggap dapat menunjang kehidupan sosial masyarakat. Sedangkan dari sisi sosial kepemilikan *smartphone* merepresesentasikan seseorang yang "melek teknologi" serta mengikuti perkembangan zaman. Selain itu merek tertentu pada *smartphone* dianggap juga merepresentasikan status sosial ekonomi pemiliknya.

Smartphone sebagai sebuah objek fisik dimana menurut Blumer memiliki makna tersendiri bagi setiap individu yang menggunakannya. Peneliti melihat Konstruksi makna mengenai *smartphone* dalam penelitian ini sebagai sesuatu yang dipelajari, individu mengenal *smartphone* karena berinteraksi terlebih dahulu dengan orang lain. Dari hasil temuan data peneliti, informan penelitian menuturkan bahwa dari agen sosial berupa orang terdekat seperti teman dan keluarga-lah mereka mengenal *smartphone*.

Makna menurut Blumer adalah "produk sosial" atau ciptaan yang dibentuk dalam dan melalui pendefinisian aktivitas manusia ketika mereka berinteraksi. Jadi dapat disimpulkan bahwa makna muncul ketika melihat oranglain dan berinteraksi dengan orang lain terlebih dahulu. Jadi dapat dikatakan bahwa makna itu dipelajari.

Salah satu unsur dari gaya hidup seorang individu adalah proses konsumsi. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan, minat dan pendapatnya dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Unsur pertama dari proses konsumsi tersebut adalah alasan mengganti *smartphone* lama dengan *smartphone* baru. Dari hasil wawancara penelitian mayoritas dari informan mengatakan bahwa alasan utama mereka mengganti *smartphone* lama adalah karena rasa bosan, dianggap ketinggalan zaman, maupun karena rasa penasaran dengan *smartphone* barunya tersebut, bahkan ada salah satu informan yang mengganti *smartphone* lama nya hanya karena desain dan bentuk dari *smartphone*

barunya yang "kewanitaan". Para informan tersebut mengganti *smartphone* bukan karena alasan dari perbedaan fungsi *smartphonanya* itu sendiri.

Unsur konsumsi lainnya adalah pembelian pulsa. Fitur-fitur yang terdapat dalam sebuah *smartphone* tidak berfungsi dengan semestinya jika tidak ada pulsa dalam *smartphone* tersebut, terlebih lagi *smartphone* sangat identik dengan internet. Hampir seluruh aplikasi dalam *smartphone* membutuhkan internet terlebih lagi aplikasi yang memang sering digunakan oleh masyarakat *instant messenger*, aplikasi *browsing* seperti google chrome, aplikasi *game* dan aplikasi untuk mengakses media sosial. Karena hal itu pulsa menjadi hal penting dalam menggunakan sebuah *smartphone*

Unsur konsumsi selanjutnya adalah aksesoris. Aksesoris *smartphone* seperti *case*, *tongsis*, *fisheye*, *headset*, pelindung kabel, *charger*, *powerbank* dan lain-lain pada saat ini menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Banyak dari masyarakat yang membeli aksesoris untuk menunjang *smartphone* mereka baik dari tampilan maupun fungsinya. Pembelian aksesoris tersebut merupakan bagian dari penggunaan *smartphone* yang menjadi sebuah gaya hidup bagi masyarakat modern karena menjadi salah satu unsur konsumsi masyarakat akan *smartphone*.

Unsur gaya hidup masyarakat perumahan Prana estate yang terakhir adalah aktivitas . Aktivitas pada anak-anak didominasi dengan bermain game, aktivitas pada

remaja lebih didominasi pada akses media sosial, sedangkan pada informan dewasa terlihat lebih variatif. Namun yang perlu digaris bawahi dari hasil wawancara dengan informan ternyata tidak ada perbedaan aktivitas yang dilakukan pada *smartphone* yang saat ini digunakan maupun pada *smartphone* lama sehingga hal tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan *smartphone* oleh masyarakat modern pada saat ini lebih mengutamakan gaya dibandingkan substansi. Terbukti dari alasan mengganti *smartphone* hanya karena alasan bosan, mengikuti trend, serta ingin mencoba sistem operasi yang baru seperti yang dijelaskan pada sub bab sebelumnya, namun dari segi pemanfaatan fungsi melalui aktivitas masyarakat tersebut tidak ada perbedaan sama sekali dengan *smartphone* sebelumnya.

Berikut peneliti sajikan tabel yang menggambarkan keseluruhan temuan dalam bab 3:

Tabel III. 11

Rangkuman Temuan Penggunaan *Smartphone* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Perumahan Prana Estate

Isu	Kategori	Umur		
		Anak-anak	Remaja	Dewasa
Kontruksi Makna <i>smartphone</i>	Alasan menggunakan <i>smartphone</i>	Untuk bermain game	1. Ikut-ikutan teman 2. Mengikuti trend 3. Mudah mengakses media sosial 4. Mempermudah proses belajar di sekolah	1. Mengikuti perkembangan zaman 2. Menganggap <i>smartphone</i> memiliki fitur dan fungsi yang berguna
	Kontruksi makna	Dianggap	Dianggap modern	<i>Smartphone</i>

Isu	Kategori	Umur		
		Anak-anak	Remaja	Dewasa
	<i>smartphone</i> sebagai benda modern (kontruksi dari segi objek)	modern karena dapat memainkan banyak video game	karena tersedia banyak aplikasi bagi <i>smartphone</i> tersebut. Terutama aplikasi media sosial	dianggap modern dikarenakan memiliki perbedaan yang signifikan bila dibandingkan dengan hanphone biasa, dan kata "smart" dalam <i>smartphone</i> dianggap merepresentasikan modern dan canggihnya sebuah <i>smartphone</i>
	Konstruksi Merek Sebagai Sebuah Prestise	Mayoritas anak-anak cenderung lebih menerima <i>smartphone</i> merek apapun yang dibeli oleh orangtuanya. Merek yang dianggap bagus menurut anak-anak adalah merek yang telah digunakan terlebih dahulu oleh keluarganya menyebabkan mereka menginginkan merek yang sama ketika membeli <i>smartphone</i> .	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Smartphone</i> yang dianggap keren dan memberikan prestise bagi para remaja adalah <i>smartphone</i> dengan merek yang sering di iklankan oleh televisi. 2. Merek menjadi hal yang penting bagi para remaja dikarenakan merek yang pasaran dikonotasikan sebagai sesuatu yang murahan, aneh dan tidak layak untuk digunakan 3. merek juga dianggap merepresentasikan status sosial ekonomi ekonomi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagi orang dewasa Merek merepresentasikan kualitas. Sehingga merek terkenal dan mahal dianggap memiliki kualitas yang lebih dibandingkan merek lain 2. <i>Smartphone</i> dengan merek mahal juga dianggap memberikan prestise serta memperlihatkan status sosial ekonomi ekonomi kelas atas pemilikinya.

Isu	Kategori	Umur		
		Anak-anak	Remaja	Dewasa
			seseorang di masyarakat.	
	Kepemilikan <i>Smartphone</i> Sebagai Simbol Masyarakat "Melek Teknologi"	Mayoritas anak-anak tidak menganggap seseorang yang tidak memiliki <i>smartphone</i> sebagai seseorang yang gaptek.	Para remaja menganggap bahwa orang yang tidak memiliki <i>smartphone</i> sebagai orang yang tidak gaul dan tidak dapat beradaptasi dengan masyarakat yang semakin modern.	Bagi orang dewasa makna gaptek merepresentasikan orang yang tidak dapat beradaptasi dengan teknologi.
	pola pembelajaran makna	Agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai <i>smartphone</i> bagi anak-anak adalah keluarga serta teman-temannya disekolah	Agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai <i>smartphone</i> bagi remaja adalah teman iklan di media massa dan keluarga	Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan masyarakat kategori usia lainnya. Teman, keluarga dan media massa merupakan agen sosial yang berperan dalam membentuk konstruksi makna <i>smartphone</i> bagi orang dewasa.
Penggunaan <i>smartphone</i> sebagai gaya hidup	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>	-	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rasa bosan merupakan alasan utama mayoritas para remaja mengganti <i>smartphone</i> mereka padahal <i>smartphone</i> lama mereka masih berfungsi 2. alasan lain mengganti <i>smartphone</i> adalah merek serta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak jauh berbeda dengan para remaja, rasa bosan terhadap <i>smartphone</i> lama merupakan alasan dari orang dewasa mengganti <i>smartphone</i> lama mereka. 2. Desain dan bentuk dari sebuah

Isu	Kategori	Umur		
		Anak-anak	Remaja	Dewasa
			<i>smartphone</i> lama mereka dianggap sudah ketinggalan zaman sehingga mereka membeli <i>smartphone</i> baru yang sedang menjadi trend di masyarakat.	<i>smartphone</i> menjadi unsur penting bagi orang dewasa dalam mengganti <i>smartphone</i> nya.
	Konsumsi pulsa	25.000-30.000 perbulan	25.000-125.000 perbulan	75.00-250.000
	konsumsi aksesoris <i>smartphone</i> oleh masyarakat	Aksesoris yang dimiliki oleh anak-anak adlah headset dan powerbank	Aksesoris yang dimiliki oleh remaja pada umumnya adalah Powerbank, headset, tongsis, pelindung kabel charger, case <i>smartphone</i> , Flip cover, fish eye	Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan para remaja, aksesoris yang dimiliki berupa powerbank, tongsis, headset
	<i>Smartphone</i> Sebagai Media Untuk Berbelanja Online	-	Para remaja terbiasa menggunakan <i>smartphone</i> untuk membeli aksesoris <i>smartphone</i> maupun kebutuhan lain	Tidak jauh berbeda dengan remaja, para orang dewasa pun terbiasa melakukan aktivitas berbelanja online melalui <i>smartphone</i>
	Aktivitas Penggunaan <i>Smartphone</i>	Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak didominasi pada kegiatan yang bersifat rekreatif atau menghibur bagi mereka seperti bermain game atau menonton video di youtube.	Mengakses media sosial dan mendengarkan musik merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh para remaja. Selain itu aktivitas remaja lain yang sering mereka lakukan adalah foto-foto, browsing dan berbelanja online	Mencari artikel, browsing, mencari resep makanan, chatting merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh orang dewasa

Isu	Kategori	Umur		
		Anak-anak	Remaja	Dewasa
	Pemanfaatan Fitur Serta Fungsi <i>Smartphone</i> yang Tidak Maksimal	Pada informan anak-anak alasan tidak memanfaatkan fitur secara maksimal dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan fungsi dan fitur tersebut	Pada informan remaja alasan tidak memanfaatkan fitur secara maksimal dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan fitur tersebut serta beberapa fitur mereka anggap tidak penting	Pada informan dewasa alasan tidak memanfaatkan fitur secara maksimal tidak jauh berbeda dengan informan lainnya yaitu dikarenakan mereka tidak mengerti cara menggunakan fitur tersebut serta beberapa fitur mereka anggap tidak penting

Sumber: Olahan data penelitian, 2015

BAB IV

PENGUNAAN *SMARTPHONE* SEBAGAI GAYA HIDUP

MASYARAKAT MODERN

A. Pengantar

Pembahasan di dalam bab IV merupakan hasil analisis peneliti mengenai penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup masyarakat perumahan Prana estate Sukabumi untuk menjawab pertanyaan penelitian ketiga dalam penelitian ini. Keseluruhan analisis yang dilakukan merupakan perpaduan antara temuan penelitian di lapangan dengan teori dan konsep dengan tujuan untuk memberikan gambaran mengenai penelitian ini.

Dalam bab ini akan dibahas mengenai konstruksi makna mengenai *smartphone* jika dilihat dari perspektif interaksionisme simbolik Blumer mengenai makna. Peneliti akan mencoba memberikan gambaran bagaimana konstruksi makna masyarakat mengenai *smartphone* akan menentukan bagaimana mereka bertindak dalam hal ini mengkonsumsi *smartphone* tersebut dan menciptakan sebuah gaya hidup penggunaan *smartphone*.

B. Analisis Teori Blumer Terhadap Konstruksi Makna *Smartphone* bagi Masyarakat Perumahan Prana Estate

Smartphone adalah sebuah *handphone* generasi terbaru yang sedang digemari oleh masyarakat modern pada saat ini . *smartphone* telah menjadi objek yang selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Arti penting berpikir bagi interaksionisme simbolis direfleksikan dalam pandangan mereka tentang objek. Blumer membedakan tiga jenis objek: objek fisik seperti kursi atau pohon, objek sosial seperti mahasiswa atau ibu, dan objek abstrak seperti gagasan atau prinsip moral. Objek hanya dipandang sebagai sesuatu yang "ada di luar sana" di dunia nyata; yang terpenting dalam hal ini adalah bagaimana itu semua didefinisikan oleh aktor. Proses pendefinisian ini oleh aktor ini menimbulkan pandangan relativistik bahwa objek berbeda memiliki makna berbeda pula bagi orang yang berbeda¹⁴⁴. Dalam kajian ini *smartphone* diartikan sebagai sebuah objek fisik. Selayaknya objek fisik lainnya, *smartphone* memiliki konstruksi makna tersendiri bagi masyarakat. Terlebih lagi penggunaan *smartphone* pada saat ini telah merata di masyarakat mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kesehariannya, dan dari temuan penelitian yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya terdapat pola-pola konstruksi makna *smartphone* tersendiri bagi anak-anak, remaja dan dewasa. Konstruksi makna akan *smartphone* tersebut menjadi hal yang penting dikarenakan bagaimana aktor memaknai sebuah objek menjadi dasar

¹⁴⁴ George Ritzer, *Op.cit*, hlm392.

bagi aktor tersebut untuk melakukan sebuah tindakan. Dalam sub bab ini akan dibahas bagaimana konstruksi makna *smartphone* bagi masyarakat perumahan prana estate dalam analisis Teori Blumer mengenai makna dari perspektif interaksionisme simbolik.

Bab sebelumnya telah menjelaskan bahwa terdapat dua konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Makna yang pertama adalah makna mengenai *smartphone* yang berasal dari segi objeknya, makna yang kedua adalah makna mengenai *smartphone* dilihat dari segi sosialnya. Herbert Blumer mengatakan, terdapat tiga cara untuk menjelaskan asal sebuah makna, yaitu: *pertama*, makna adalah sesuatu yang bersifat intrinsik dari suatu benda. Maka suatu benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya: *kedua* asal usul makna melihat makna itu " dibawa pada benda oleh seseorang bagi siapa benda itu bermakna"; dan *ketiga* makna sebagai sesuatu yang terjadi diantara orang-orang.¹⁴⁵

Konstruksi makna mengenai *smartphone* yang pertama bagi masyarakat Perumahan Prana Estate sebagai benda yang modern. Dari segi objek *smartphone* dimaknai sebagai sebuah benda modern yang memiliki fungsi dan fitur diatas normal *handphone* biasa. Dengan kemampuannya yang dapat menjalankan berbagai aplikasi dan fitur yang terdapat pada tiap sistem operasi membuat para penggunanya mampu

¹⁴⁵ *Ibid*, hlm 239.

berkomunikasi dengan mudah dengan berbagai macam aplikasi yang ada pada *smartphone* mereka.

Berdasarkan hasil temuan penelitian dapat peneliti lihat bagaimana pola konstruksi makna *smartphone* dari segi fungsi objek sebagai benda modern pada masyarakat pengguna *smartphone* kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa di perumahan Prana Estate. Bagi anak-anak *smartphone* dimaknai sebagai benda modern dan canggih karena dianggap dapat memainkan berbagai macam *video game* terutama yang sedang dimainkan oleh teman-temannya di sekolah. Untuk kalangan remaja *smartphone* dianggap sebagai benda yang modern dan canggih karena tersedia banyak aplikasi bagi *smartphone* tersebut terutama aplikasi media sosial. Sedangkan untuk kalangan dewasa *Smartphone* dianggap modern dikarenakan memiliki perbedaan fungsi yang signifikan bila dibandingkan dengan *hanphone* biasa, dan kata "smart" dalam *smartphone* dianggap merepresentasikan modern dan canggihnya sebuah *smartphone*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat peneliti simpulkan bahwa *Smartphone* dimaknai sebagai suatu benda yang canggih dan modern bagi masyarakat. Itu menandakan bahwa makna tersebut muncul dari objek itu sendiri, seperti yang dikatakan oleh Blumer bahwa benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya. Jadi dalam hal ini *Smartphone* dikatakan sebagai sebuah benda modern karena jelas bahwa masyarakat memiliki pengalaman yang memberikan makna bahwa *smartphone* merupakan sebuah benda yang modern.

Konstruksi makna *smartphone* yang kedua bagi masyarakat perumahan Prana Estate adalah makna kepemilikan akan *smartphone* mencirikan seseorang yang melek teknologi dan tidak ketinggalan zaman, oleh karena itu aktor (individu) mewajibkan dirinya memiliki *smartphone* dan senantiasa terus menerus mengganti *smartphone* lama nya dengan *smartphone* baru yang dianggap lebih "kekinian". Dari hasil data temuan penelitian berupa hasil wawancara dengan informan , peneliti menemukan terdapat streotipe di masyarakat perumahan Prana Estate untuk orang-orang yang tidak memiliki *smartphone* sebagai orang yang ketinggalan zaman, "kuper" dan gaptek. Sehingga kepemilikan *smartphone* menjadi hal yang wajib bagi para individu agar dirinya memiliki identitas sebagai orang yang modern dan "melek teknologi" dan terhindar dari momok gagap teknologi.

Dari hasil temuan penelitian mayoritas anak-anak tidak menganggap seseorang yang tidak memiliki *smartphone* sebagai seseorang yang gaptek. Berbanding terbalik dengan anak-anak para remaja menganggap bahwa orang yang tidak memiliki atau tidak mengoperasikan *smartphone* sebagai orang yang tidak gaul dan tidak dapat beradaptasi dengan masyarakat yang semakin modern. Tidak jauh berbeda dengan para remaja bagi orang dewasa makna gaptek merepresentasikan orang yang tidak dapat beradaptasi dengan teknologi karena mereka tidak memiliki *smartphone*. Penjelasan tersebut menggambarkan bahwa terdapat sebuah gengsi sosial di masyarakat pada saat ini untuk memiliki *smartphone* pada dasarnya agar mereka dianggap sebagai manusia modern. Individu (aktor) tersebut memaknai

bahwa dengan memiliki sebuah *smartphone* maka dirinya dianggap telah mengikuti perkembangan zaman, mereka menganggap dirinya satu tahap lebih maju, pintar, *superior* dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki *smartphone*, mereka menganggap bahwa dirinya memiliki pengetahuan yang lebih dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki *smartphone* sehingga orang yang tidak memiliki *smartphone* tersebut dianggap gagap dalam teknologi.

Sebagaimana pandangan George Herbert Mead, Herbert Blumer juga memiliki pandangan yang serupa bahwa seseorang memiliki kehadiran (self) yang terdiri dari unsur "i" dan "me". Artinya, diri (self) merupakan hasil yang muncul dari percakapan internal dari interaksi dua bagian tersebut yaitu "i" dan "me". Unsur "I" merupakan unsur yang terdiri dari dorongan, pengalaman, ambisi dan orientasi pribadi, bisa juga dikatakan sebagai "saya" pada saat ini, subjek sedang melakukan dan ada pada saat ini. Sedangkan unsur "me" merupakan "suara dan harapan-harapan dari masyarakat sekitar, cenderung hal ini merupakan diri sebagai objek yang mempunyai kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri sebagai objek. Setiap "me" atau objek diri biasanya dianggap dalam hal peran yang diri miliki. Masing-masing peran tersebut "berbicara" antara satu sama lainnya dan hasil pembicaraan ini akan muncul diri (self). "I" membuat pilihan tentang sesuatu yang sang aktor tersebut benar-benar melakukan terhadap pilihan tersebut.¹⁴⁶

¹⁴⁶ Umiaro dan Elbadiansyah, *opci*, hlm 162.

Peneliti dalam penelitian ini melihat para aktor tersebut memaknai diri mereka berada di tengah-tengah masyarakat yang telah modern, unsur "*me*" dalam diri mereka mencoba untuk menyesuaikan dengan masyarakat disekitarnya tersebut, dan unsur "*I*" dari diri mereka memaknai tidak memiliki *smartphone* sebagai gagap teknologi karena tidak dapat mencicipi fitur-fitur *smartphone* yang mereka anggap canggih sehingga menjadi hal yang penting untuk memiliki *smartphone* bagi mereka. Peneliti melihat kemajuan teknologi selain membawa kemajuan bagi masyarakat juga menyebabkan masyarakat terkotak-kotak menjadi masyarakat yang melek teknologi dan gagap teknologi.

Selain itu konstruksi makna *smartphone* yang ketiga, kepemilikan *smartphone* terutama dengan merek tertentu memberikan prestise tersendiri bagi pemiliknya, sehingga pada saat ini masyarakat lebih mencari *smartphone* dengan merek tertentu yang dianggap paling terkenal sehingga memberikan prestise tersendiri baginya. Dari hasil wawancara dengan para informan, merek dimaknai oleh masyarakat Perana Estate sebagai sebuah *prestise* karena merek tertentu hanya mampu diakses oleh kelas tertentu yang memiliki sumber modal ekonomi yang lebih dibandingkan dengan orang lain sehingga akan memberikan rasa bangga tertentu bagi yang memilikinya. Selain itu para informan menuturkan bahwa merek tertentu terutama dengan series dengan harga mahal dianggap merepresentasikan status sosial ekonomi seseorang. Hasil penemuan penelitian lainnya menunjukkan bahwa masyarakat perumahan Prana

Estate membeli *Smartphone* dengan merek yang sedang menjadi trend terutama merek yang sering muncul dalam iklan di media massa.

Setiap kalangan usia pengguna *smartphone* di masyarakat perumahan Prana estate memiliki pola pemaknaan tersendiri mengenai merek *smartphone* tersebut. Mayoritas anak-anak cenderung menerima *smartphone* merek apapun yang dibeli oleh orangtuanya. Merek yang dianggap bagus menurut anak-anak adalah merek yang telah digunakan terlebih dahulu oleh keluarga atau temannya menyebabkan mereka menginginkan merek yang sama ketika membeli *smartphone*. Untuk kalangan remaja *Smartphone* yang dianggap keren dan memberikan prestise bagi para remaja adalah *smartphone* dengan merek yang sering di iklankan di media massa terutama televisi. Merek menjadi hal yang penting bagi para remaja dikarenakan merek yang pasaran dikonotasikan sebagai sesuatu yang murahan, aneh dan tidak layak untuk digunakan. Selain itu merek juga dianggap merepresentasikan status sosial ekonomi seseorang di masyarakat. Bagi orang dewasa Merek merepresentasikan kualitas. Sehingga merek terkenal dan mahal dianggap memiliki kualitas yang lebih dibandingkan merek lain. *Smartphone* dengan merek mahal juga dianggap memberikan prestise serta memperlihatkan status sosial ekonomi kelas atas pemiliknya.

Dilihat dari penjelasan tersebut dapat kita lihat bahwa makna stereotipe kepemilikan *Smartphone* serta merek tertentu yang memberikan *prestise* serta menunjukan status sosial ekonomi seseorang merupakan makna yang muncul dari masyarakat atau dari sisi sosial, hal tersebut sesuai dengan pendapat

Blumer mengenai makna bahwa makna merupakan sesuatu yang terjadi di antara orang-orang. Dilihat dari penjelasan sebelumnya dapat peneliti simpulkan bahwa kepemilikan *smartphone* pada saat ini terutama bagi masyarakat Perumahan Prana Estate telah menjadi sebuah kebutuhan primer dikarenakan terdapat makna dari segi sosial tersebut.

Konstruksi makna yang telah dijelaskan tersebut tidak muncul begitu saja melainkan muncul melalui proses interaksi dan interpretasi. Konstruksi makna masyarakat perumahan Prana estate tersebut menjadi dasar penting dalam penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup oleh masyarakat tersebut. Herbert Blumer mengemukakan, interaksionisme simbolik sebagai suatu perspektif bertumpu pada tiga premis yang masing-masing membentuk anatomi teoritik tersendiri dan terintegral dalam suatu kajian. Masing-masing premis tersebut, antara lain: a). *Humans act toward things on the basis of the meanings they ascribe to those things*, manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka. B). *The meaning of such things is derived from, or arises out of, the social interaction that one has with others and the society*; makna tersebut berasal dari interaksi sosial seseorang dengan orang lain. C). *These meaning are handled in and modified through, an interpretative process used by the person in dealing with the things he/she encountered*: makna-makna tersebut disempurnakan disaat proses sosial yang sedang berlangsung.

Premis pertama menunjukkan bahwa tindakan individu sangat bergantung kepada pemaknaan terhadap suatu objek. Makna berasal dari pikiran individu bukan melekat pada objek atau sesuatu yang inheren dalam objek tetapi diciptakan oleh individu itu sendiri. Dengan demikian secara fundamental, individu bertindak terhadap sesuatu berdasarkan pada makna yang diberikan terhadap sesuatu tersebut¹⁴⁷. Jadi konstruksi makna yang telah dijelaskan sebelumnya tadi sangat berpengaruh terhadap tindakan dalam hal ini proses konsumsi akan *smartphone* baik dalam proses penggunaan atau hal yang lainnya guna menunjang penggunaan *smartphone* sebagai sebuah gaya hidup. Salah satu indikator keterhubungan antara makna *smartphone* dengan tindakan masyarakat perumahan Prana Estate adalah dari alasan pembelian *Smartphone*. Setiap kategori usia memiliki pola alasan tertentu untuk memiliki *smartphone* sesuai dengan konstruksi makna yang telah dijelaskan tadi.

Alasan utama anak-anak untuk membeli serta menggunakan *smartphone* hanya sebatas agar mereka bisa memainkan *video game* dalam *smartphone* tersebut. Jadi *smartphone* dimaknai tidak lebih dari sebuah perangkat canggih untuk memainkan *video game* yang merupakan tujuan mereka membeli *smartphone* tersebut. berbeda dengan anak-anak, alasan remaja membeli serta menggunakan *smartphone* karena faktor "ikut-ikutan" teman teman nya dan mereka menganggap pada saat ini yang sedang menjadi trend adalah penggunaan *smartphone*. selain itu

¹⁴⁷ *Ibid*, Hlm 158.

alasan lainnya adalah karena *smartphone* dianggap praktis ketika ingin mengakses media sosial atau untuk menunjang kegiatan belajar di sekolah. Alasan orang dewasa membeli dan menggunakan *smartphone* selain untuk mengikuti zaman, *smartphone* dianggap memiliki fitur serta fungsi yang dapat menunjang kehidupan sosial masyarakat modern.

Premis kedua menunjukkan bahwa makna muncul dalam diri aktor dengan adanya interaksi dengan diri aktor yang lain (orang lain). Walaupun makna muncul dari pikiran masing-masing subjek (aktor), tetapi hal itu tidak ada atau muncul begitu saja, tetapi melalui pengamatan kepada individu-individu lain yang sudah lebih dulu mengetahui. Konstruksi makna *smartphone* masyarakat Perumahan Prana Estate muncul melalui proses interaksi dan intepetasi karena makna adalah "produk sosial" atau ciptaan yang dibentuk dalam dan melalui pendefinisian aktivitas manusia ketika mereka berinteaksi. Jadi peneliti beranggapan bahwa konstruksi makna masyarakat perumahan prana estate mengenai *smartphone* merupakan sesuatu yang dipelajari. Aktor mengetahui makna serta fungsi dari semartphone setelah berinteraksi degan agen sosial baik aktor lain maupun dengan media massa.

Agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi anak anak adalah keluarga serta teman-teman nya disekolah. Anak- anak sering berinteraksi dan melihat teman atau keluarganya beraktivitas menggunakan *smartphone*. Untuk kalangan remaja, agen sosial yang paling berperan dalam pembentukan konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi

remaja adalah teman dan keluarga, selain itu iklan di media massa juga menentukan bagaimana konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi mereka. Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan masyarakat kategori usia lainnya. Teman, keluarga dan media massa merupakan agen sosial yang berperan juga dalam membentuk konstruksi makna *smartphone* bagi orang dewasa

Dilihat dari penjelasan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa konstruksi makna *smartphone* dipelajari melalui orang terdekat informan yang dalam konteks ini adalah seorang aktor, atau yang disebut Mead sebagai *particular other*¹⁴⁸ yang merujuk pada agen dalam masyarakat yang signifikan bagi diri sang aktor. Karena dari individu-individu tersebutlah informan mengenal dan menciptakan sebuah konstruksi makna mengenai *smartphone*. Keluarga, teman serta iklan media massa merupakan agen sosial yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran makna *smartphone* bagi masyarakat perumahan Estate. Dari hasil wawancara dengan informan salah satu agen sosial yang berperan dalam pembentukan makna tersebut adalah teman sebaya, seperti pengakuan informan MR dan WH yang menggunakan *smartphone* karena melihat teman nya terlebih dahulu menggunakan *smartphone*. Teman sebaya dapat mempengaruhi seseorang dalam berperilaku sehingga membuat aktor (individu) menjadi merasa perlu mengikuti dan memiliki barang-barang seperti yang dimiliki oleh teman-temannya tersebut sehingga diri individu tersebut juga memiliki gengsi yang cukup tinggi karena dirinya tidak ingin dikatakan ketinggalan

¹⁴⁸ Umiario dan Elbadiansyah, *op.cit*, hlm 242.

zaman dan bisa mensejajarkan dirinya seperti teman sebayanya tersebut. Dari hasil wawancara dengan para informan mengatakan bahwa teman tersebut sudah membeli dahulu atau mengkonsumsi sebuah produk (dalam hal ini smartpone) yang kemudian diikuti oleh para informan tersebut karena adanya ketertarikan terhadap perilaku yang dilakukan oleh temannya. Seseorang akan lebih mudah terpengaruh oleh teman sebaya karena intensitas interaksi dengan teman sebaya cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan keluarga.

Agen sosial lain nya yang berpengaruh terhadap pembentukan makna adalah iklan di media massa, terutama di media televisi. Dari media massa tersebut masyarakat mengetahui perkembangan teknologi komunikasi yang sedang *booming* dan digemari serta menjadi trend di masyarakat. Peneliti melihat perkembangan teknologi dan media massa baik cetak maupun elektronik pada saat ini membawa pengaruh yang cukup signifikan bagi para pengguna *smartphone*, tidak terkecuali masyarakat perumahan Prana Estate. Media massa menyajikan ketersediaan informasi serta bagaimana sebuah informasi tersebut disajikan akan menjadi faktor yang sangat penting dalam sebuah perilaku konsumen terutama dalam pengambilan keputusan untuk membeli dan menggunakan sebuah produk. Hal tersebut sesuai dengan penuturan beberapa informan yang mengatakan bahwa mereka mengenal *smartphone* dari media iklan, iklan membentuk konstruksi makna terutama mengenai merek yang dirasa memberikan prestise serta trend di masyarakat.

Agen sosial yang memiliki pengaruh dalam pembentukan konstruksi makna *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana Estate terakhir adalah keluarga. Hal tersebut sesuai dengan penuturan para informan yang mengatakan bahwa keluarga merupakan agen sosial yang pertama kali memperkenalkan *smartphone* kepada mereka. Seperti Penuturan NN dan SS yang menuturkan bahwa mereka pertama kali mengenal *smartphone* ketika melihat salah satu anggota keluarganya beraktivitas menggunakan *smartphone*. Dari penuturan informan tersebut dapat peneliti lihat bahwa anggota keluarga dijadikan sebagai patokan atau *role model* masyarakat perumahan prana estate terutama yang masih anak-anak untuk menggunakan *smartphone*. Anak-anak mengetahui fungsi serta makna *smartphone* sebagai sesuatu yang modern untuk bermain game setelah berinteraksi dengan para anggota keluarganya tersebut. Mereka mencoba melakukan proses imitasi terhadap perilaku anggota keluarganya tanpa benar benar memahami fungsi dari sebuah *smartphone* sepenuhnya dan sebatas alat canggih untuk bermain game.

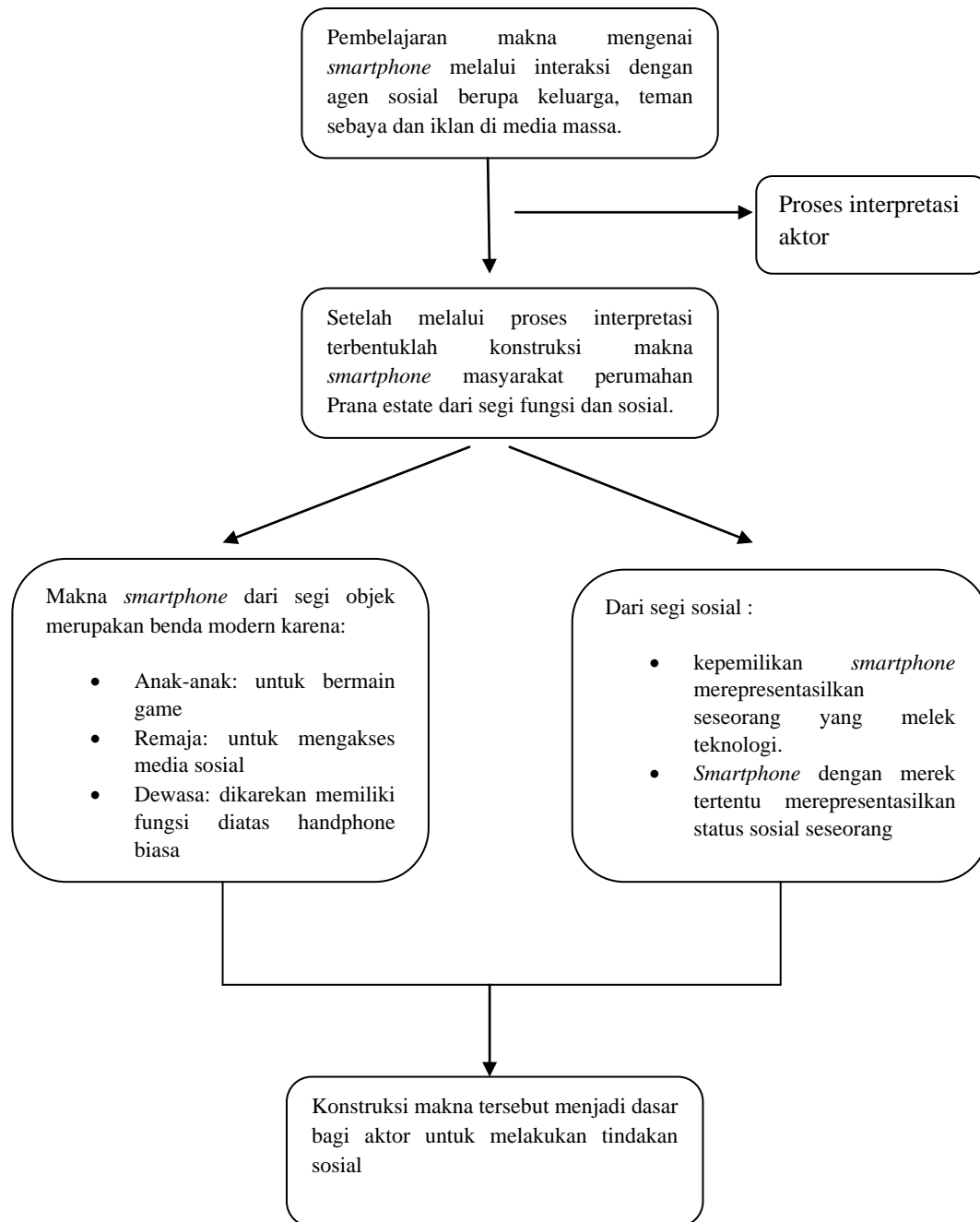
Premis yang ketiga, bahwa makna bukan sesuatu yang final tetapi terus-menerus dalam proses pemaknaan yang "menjadi". Artinya, makna diberlakukan melalui suatu proses penafsiran (*intrepretative process*), yang digunakan oleh diri sang aktor dalam menghadapi sesuatu yang dijumpainya¹⁴⁹. Dalam kajian penelitian ini konstruksi makna mengenai *smartphone* tidak serta merta muncul dalam diri aktor secara tiba-tiba tetapi melalui proses berpikir dan intrepetasi. Interaksionisme simbolik

¹⁴⁹ *Ibid*, Hlm 159.

yang diketengahkan Herbert Blumer mengandung pokok pandangan yang mengerucutkan pada proses interpretasi yang utama untuk pembentukan makna. Jadi konstruksi makna tadi muncul melalui proses berpikir dan intepetasi aktor terhadap realitas sosial. Individu bukan hanya memiliki pikiran (mind), namun juga diri (self) yang bukan sebuah entitas psikologis, namun sebuah aspek dari proses sosial yang muncul dalam proses pengalaman dan aktivitas sosial. Selain itu, keseluruhan proses interaksi tersebut bersifat simbolik, di mana makna-makna dibentuk oleh akal budi manusia itu sendiri. Bagi Herbert Blumer manusia bertindak bukan hanya faktor eksternal (fungsionalisme struktural) dan internal (reduksionis psikologis) saja, namun individu juga mampu melakukan *self indication* atau memberi arti, menilai, memutuskan untuk bertindak berdasarkan referensi yang mengelilinya tersebut sehingga makna diantara kategori usia tadi berbeda-beda tergantung dari usia, minat, situasi dan keadaan dan proses berpikir si aktor tersebut. Berikut skema analisis peneliti dalam sub bab ini:

Skema IV.1

Skema Analisis Peneliti Mengenai Konstruksi Makna *Smartphone* Masyarakat Perumahan Prana Estate



Sumber: Hasil analis penelitian, 2015

C. Konsumsi Simbolik Penggunaan *Smartphone*

Seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya bahwa Konstruksi makna mengenai *smartphone* tersebut menjadi dasar bagi tindakan masyarakat dalam mengonsumsi *smartphone*. Dalam sub bab ini akan dibahas keterkaitan antara dua hal tersebut. Pengertian konsumsi secara umum adalah proses menghabiskan guna atau daya dari barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Dalam penelitian ini peneliti melihat terdapat pola-pola konsumsi *smartphone* pada masyarakat perumahan Prana Estate. Pola konsumsi dapat terlihat dari alasan dari mengganti *smartphone*, penggunaan pulsa dan aksesoris serta aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* pada kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.

Pola konsumsi pertama yaitu berkaitan dengan alasan mengganti *smartphone*. Pada kalangan anak-anak, belum terlihat alasan mengganti *smartphone* karena mereka baru menggunakan *smartphone* untuk pertama kali. Sedangkan pada kalangan remaja, rasa bosan merupakan alasan utama mayoritas para remaja mengganti *smartphone* mereka padahal *smartphone* lama mereka masih berfungsi. Selain itu alasan lain mengganti *smartphone* adalah merek serta *smartphone* lama mereka dianggap sudah ketinggalan zaman sehingga mereka membeli *smartphone* baru dianggap sedang menjadi trend di masyarakat. Tidak jauh berbeda dengan para remaja, rasa bosan terhadap *smartphone* lama merupakan alasan dari orang dewasa mengganti *smartphone* lama mereka. Selain rasa bosan, rasa penasaran terhadap fungsi dan kegunaan *smartphone* baru nya menjadi alasan lain orang dewasa

mengganti *smartphone*. Desain dan bentuk dari sebuah *smartphone* menjadi unsur penting bagi orang dewasa dalam mengganti *smartphone* nya.

Marcuse menyatakan bahwa¹⁵⁰:

"Kita bisa membedakan kebutuhan semu. Kebutuhan "semu" adalah kebutuhan yang diselipkan ke dalam diri seorang individu oleh kepentingan-kepentingan sosial tertentu dalam kondisi represinya: yakni kebutuhan yang melanggengkan kerja keras, sikap agresif, penderitaan, dan ketidakadilan.....[...] sebagian besar kebutuhan yang doinan untuk bersantai, bersenang-senang, berperilaku dan mengonsumsi esuai dengan iklan, mencintai dan membenci sesuatu yang dicintai dan dibenci orang lain masuk dalam kebutuhan semu ini."¹⁵¹

Dari hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa masyarakat perumahan Prana estate mempunyai *smartphone* tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan akan hadirnya alat komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk memenuhi keinginan agar bisa mengikuti *trend*. Ketika masyarakat memaknai *smartphone* secara simbolik seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka Masyarakat membeli *smartphone* tidak hanya untuk mendapatkan manfaat dari *smartphone* yaitu sebagai alat komunikasi, tetapi mereka membeli *smartphone* yang mereka inginkan, seperti *smartphone* tipe terbaru hanya untuk sosial prestise atau sekedar gengsi untuk menunjukkan eksistensinya dalam lingkungan pergaulan. Keinginan untuk di hargai dan tidak diremehkan orang lain menjadi faktor penentu apa yang harus mereka konsumsi, karena mereka mengikuti apa yang dikatakan oleh teman, iklan serta keluarganya. Sehingga kebutuhan akan *smartphone* tersebut dapat dikatakan hanya sebatas kebutuhan Semu.

¹⁵⁰ John Wiley, *Op.cit* , hlm 761.

¹⁵¹ *Ibid* , hlm 762.

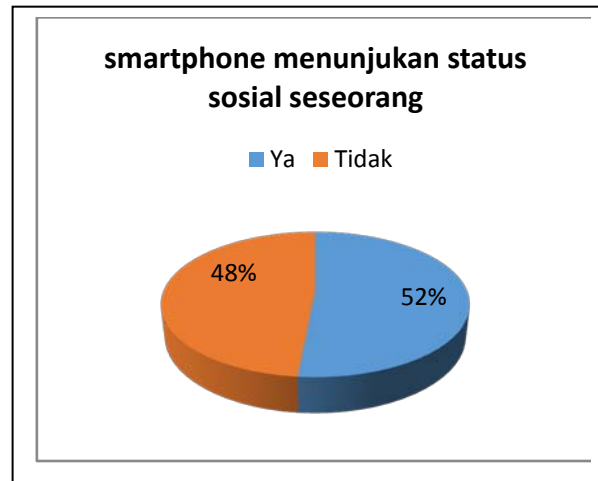
Hal senada juga diungkapkan oleh Dr. Robertus Robet dalam makalahnya yang berjudul Masyarakat Informasional dan Kritiknya mengatakan bahwa:

"...ketergantungan kita pada informasi dan berbagai piranti yang menghantarkannya sudah bukan lagi bersifat fungsional, lebih jauh lagi ia bersifat obsessional. Konsumen memandang HP, android, laptop bukan semata sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan tertentu yang sifatnya fungsional- untuk komunikasi atau untuk bekerja misalnya- melainkan untuk tujuan-tujuan obsesional. Penggunaan nya bukan lagi dimaksudkan atas dasar tujuan dasarnya melainkan lebih sebagai sarana untuk mengkompensasikan apa yang kurang secara psikologis/eksistensial dalam diri manusia. Persis sebagaimana disebut oleh Baudrillard "*whatever is lacking in the human subject is invested in the object*"¹⁵²

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pada saat ini *smartphone* terutama dengan merek tertentu memberikan prestise serta menunjukkan status sosial ekonomi seseorang seperti yang diungkapkan mayoritas informan seperti DS serta informan lainnya yang mengatakan bahwa merek *smartphone* yang mahal secara otomatis memperlihatkan seseorang yang memiliki banyak uang menunjukkan bahwa kepemilikan *smartphone* dengan merek tertentu menunjukkan status sosial ekonomi seseorang di masyarakat, karena tidak semua kalangan masyarakat dapat menjangkau *smartphone* dengan merek terkenal dan mahal tersebut. Selain dari hasil wawancara, data temuan melalui angket pun mengatakan hal yang demikian bahwa 52% responden mengatakan bahwa *smartphone* menentukan status sosial ekonomi seseorang seperti berikut:

¹⁵² Makalah disampaikan dalam seminar gadget dan modernitas, Fakultas Filsafat, Universitas Parahyangan Bandung, 28 Mei 2014.

Grafik II.9
Grafik *Smartphone* Menunjukkan Status Sosial Ekonomi bagi Masyarakat di Perumahan Prana Estate



Sumber: Olahan Penelitian, 2015

Hal tersebut sesuai dengan pemikiran Veblen mengenai konsumsi manja. yang melukiskan konsumsi yang tidak dilakukan demi memuaskan kebutuhan naluriah yang bersifat segera, namun justru dilakukan untuk menyampaikan status sosial kita. Veblen menyatakan bahwa perilaku ini terlebih-lebih penting bagi orang yang berstatus tinggi (dan tentu saja memiliki sumber daya untuk menyampaikan status tersebut). Veblen mengamati bahwa konsumsi manja begitu dijunjung tinggi sehingga manusia benar-benar mengorbankan pemenuhan kebutuhan yang lebih primer demi melakukan konsumsi manja. *Smartphone* yang dulunya merupakan suatu objek fisik saja yang hanya berfungsi sebagai alat komunikasi biasa, menjadi elemen vital dalam pembentukan identitas manusia. *Smartphone* bisa mendefinisikan siapa kita, membuat orang mempunyai persepsi tentang kita, dan membuat orang bisa

memberikan penilaian atas diri kita berdasarkan *smartphone* yang kita miliki. Fungsi *smartphone* telah berubah dari sebuah objek material menjadi sesuatu yang simbolik.

Pola konsumsi kedua yaitu penggunaan pulsa pada *smartphone* pada kalangan anak-anak, remaja dan dewasa di masyarakat perumahan Prana Estate. Pada saat ini pulsa merupakan hal yang penting bagi masyarakat, terutama bagi mereka yang memiliki *smartphone*. Bisa dikatakan bahwa pada masyarakat modern seperti saat ini pulsa telah menjadi kebutuhan primer bagi mereka, tidak terkecuali dengan masyarakat di perumahan Prana Estate Kota Sukabumi. Dari hasil temuan penelitian ditemukan pola-pola pembelian pulsa masyarakat perumahan Prana Estate, untuk anak-anak menggunakan pulsa dalam sebulan sebesar Rp. 25.000 sampai Rp. 30.000. Kemudian kalangan remaja berkisar Rp.90.000 sampai Rp.125.000 dan untuk kalangan dewasa penggunaan pulsa lebih besar yaitu berkisar Rp.50.000 sampai Rp.250.000. Jadi, penggunaan pulsa paling besar digunakan pada kalangan dewasa.

Kita dapat melihat dari penjelasan tersebut bahwa pengeluaran masyarakat untuk membeli pulsa bukanlah dengan jumlah yang sedikit. Salah satu informan remaja bahkan mengatakan bahwa dirinya hingga membatasi pengeluaran untuk makan nya disekolah demi membeli pulsa jika jatah pulsa dari orangtuanya habis. Selain AR, DS yang berkategori usia dewasa yang berpenghasilan satu bulan 600 ribu, menghabiskan sebanyak 250.000 hanya untuk membeli pulsa. Peneliti melihat hal tersebut memiliki kecenderungan perilaku yang konsumtif. Karena mereka mengkonsumsi barang atau jasa secara boros dan menyampingkan kebutuhan lain.

Pola konsumsi ketiga yaitu konsumsi akan aksesoris. Seperti yang telah dijelaskan di bab tiga bahwa pada saat ini aksesoris tidak hanya hadir sebagai sebuah pelengkap melainkan telah menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat pengguna *smartphone* di masyarakat perumahan Prana estate.

Tabel IV.1

Pola Konsumsi Masyarakat Perumahan Prana Estate akan *Smartphone*

NO	Kategori usia	Konsumsi aksesoris <i>smartphone</i>	Konsumsi Pulsa	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>
1	Anak-anak	Aksesoris yang dimiliki oleh anak-anak adlah headset dan powerbank.	Rp. 25.000 sampai Rp. 30.000 per bulan	
2	Remaja	Aksesoris yang dimiliki oleh remaja pada umumnya adalah Powerbank, headset, tongsis, pelindung kabel charger, case <i>smartphone</i> , Flip cover, fish eye,	Rp.90.000 sampai Rp.125.000 perbulan	Rasa bosan merupakan alasan utama mayoritas para remaja mengganti <i>smartphone</i> mereka padahal <i>smartphone</i> lama mereka masih berfungsi. Selain itu alasan lain mengganti <i>smartphone</i> adalah merek serta <i>smartphone</i> lama mereka dianggap sudah ketinggalan

NO	Kategori usia	Konsumsi aksesoris smarphone	Konsumsi Pulsa	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>
				zaman sehingga mereka membeli <i>smartphone</i> baru yang dianggap sedang menjadi trend di masyarakat
3	Dewasa	Untuk orang dewasa tidak jauh berbeda dengan para remaja, aksesoris yang dimiliki berua powerbank, tongsis, headset,	Rp.50.000 sampai Rp.250.000 perbulan	Tidak jauh berbeda dengan para remaja, rasa bosan terhadap <i>smartphone</i> lama merupakan alasan dari orang dewasa mengganti <i>smartphone</i> lama mereka. Selain rasa bosan, rasa penasaran terhadap fungsi dan kegunaan <i>smartphone</i> baru nya menjadi alasan lain orang dewasa mengganti <i>smartphone</i> . Desain dan bentuk dari sebuah <i>smartphone</i> menjadi

NO	Kategori usia	Konsumsi aksesoris smarphone	Konsumsi Pulsa	Alasan mengganti <i>Smartphone</i>
				unsur penting bagi orang dewasa dalam mengganti <i>smartphone</i> nya.

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian, 2015

Powerbank menjadi salah satu aksesoris yang paling umum dimiliki oleh para informan pengguna *smartphone* menurut hasil wawancara dalam penelitian ini. *Powerbank* menjadi sebuah unsur penting dan menjadi kebutuhan baru bagi masyarakat modern karena pada saat ini masyarakat tidak bisa lepas dari *smartphone* karena telah menjadi bagian dari aktivitas kesehariannya. Hal tersebut mengindikasikan bagaimana masyarakat pada saat ini mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* nya, *smartphone* ibarat nyawa yang harus senantiasa dibawa, dan menimbulkan kegelisahan apabila sebentar saja tidak mengakses *smartphonenya* tersebut. Masyarakat berusaha untuk menunjang *smartphone* baik dari segi fungsi maupun dari penampilan nya sehingga aksesoris menjadi penting untuk dimiliki oleh masyarakat. Dari temuan penelitian ditemukan bahwa aksesoris menjadi hal yang penting bagi masyarakat perumahan Prana Estate terutama bagi para remaja karena memiliki unsur trend di dalamnya. Aksesoris menjadi hal yang sama pentingnya dengan memiliki *smartphone* itu sendiri, aksesoris seakan telah menjadi satu kesatuan

dengan *smartphone* sehingga menjadi kurang lengkap rasanya jika aksesoris tersebut tidak hadir dalam *smartphone* mereka.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa terdapat keterkaitan antara konstruksi makna masyarakat perumahan Prana Estate mengenai *smartphone* memiliki keterkaitan terhadap tindakan konsumsi masyarakat sehingga penggunaan *smartphone* menjadi sebuah gaya hidup di masyarakat. Dari penuturan sebelumnya dapat terlihat bagaimana keterkaitan tersebut bagi para remaja dan orang dewasa. Untuk anak-anak seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa mereka memaknai *smartphone* sebagai alat canggih untuk bermain game sehingga tujuan utama mereka menggunakan *smartphone* adalah untuk bermain game seperti teman-teman mereka. Salah satu perilaku konsumtif mereka selain dari pembelian pulsa yang boros, juga dikarenakan para anak-anak tersebut sering membeli barang-barang di dalam game tersebut. Game *smartphone* memiliki layanan pembelian *item shop* menggunakan kartu kredit atau pemotongan pulsa. Meskipun tidak semua anak-anak yang menjadi informan melakukan perilaku tersebut namun secara umum mereka berperilaku tersebut. Seperti penuturan NN dan MR yang mengatakan bahwa telah 4 kali mereka melakukan pembelian tersebut. Berikut tabel yang menunjukkan keterkaitan antara konstruksi makna *smartphone* dengan tindakan berupa konsumsi akan *smartphone* yang menjadi sebuah gaya hidup di masyarakat:

Tabel IV.2

**Hubungan Antara Konstruksi Makna *Smartphone* dengan Konsumsi
Smartphone Masyarakat Perumahan Prana Estate**

NO	Kategori usia	Konstruksi makna <i>Smartphone</i>	Konsumsi masyarakat akan <i>smartphone</i>
1	Anak-anak	Mayoritas anak-anak memaknai <i>smartphone</i> sebagai benda canggih untuk memainkan game.	Pemakaian pulsa ataupun aksesoris tidak terlalu menonjol pada anak-anak, namun anak-anak melakukan pembelian <i>item shop</i> dalam game dalam game yang mereka mainkan untuk memenuhi keinginan si anak tersebut.
2	Remaja	Mayoritas remaja memaknai <i>smartphone</i> sebagai sarana untuk mengakses media sosial, kepemilikan <i>smartphone</i> adalah sebuah trend sosial dan menunjukan seseorang yang melek teknologi serta mengikuti perkembangan zaman terutama <i>smartphone</i> dengan merek tertentu memiliki prestise tersendiri serta menunjukan status sosial ekonomi seseorang .	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para remaja mengganti <i>smartphone</i> lamanya dengan <i>smartphone</i> baru karena sekedar bosan dan ingin "mengikuti zaman". 2. Kebutuhan remaja akan pulsa terbilang cukup tinggi dikarenakan intensitas penggunaan <i>smartphone</i> yang tinggi pula. Remaja juga melakukan konsumsi akan aksesoris terutama yang sedang menjadi trend di masyarakat.
3	Dewasa	Bagi orang dewasa <i>smartphone</i> dimaknai sebagai handphone generasi terbaru dengan fungsi lebih maju dibandingkan handphone biasa, makna gaptek dikarenakan merepresentasikan orang yang tidak dapat beradaptasi dengan teknologi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para informan dewasa mengganti <i>smartphone</i> mereka dikarenakan bosan, dan penasaran dengan fungsi baru pada <i>smartphone</i> nya, desain juga menjadi

		Merek menjadi hal yang penting dikarenakan menunjukkan status sosial ekonomi seseorang dan merek mahal dianggap memiliki kualitas lebih dibandingkan merek lain.	<p>unsur penting ketika mereka memilih <i>smartphone</i>.</p> <p>2. Konsumsi informan dewasa terhadap pulsa merupakan yang paling tinggi. Informan dewasa juga membeli <i>smartphone</i> dengan merek yang mahal dan terkenal dikarenakan dengan merek mahal dapat merepresentasikan status sosial ekonomi dan menjamin kualitas.</p>
--	--	--	---

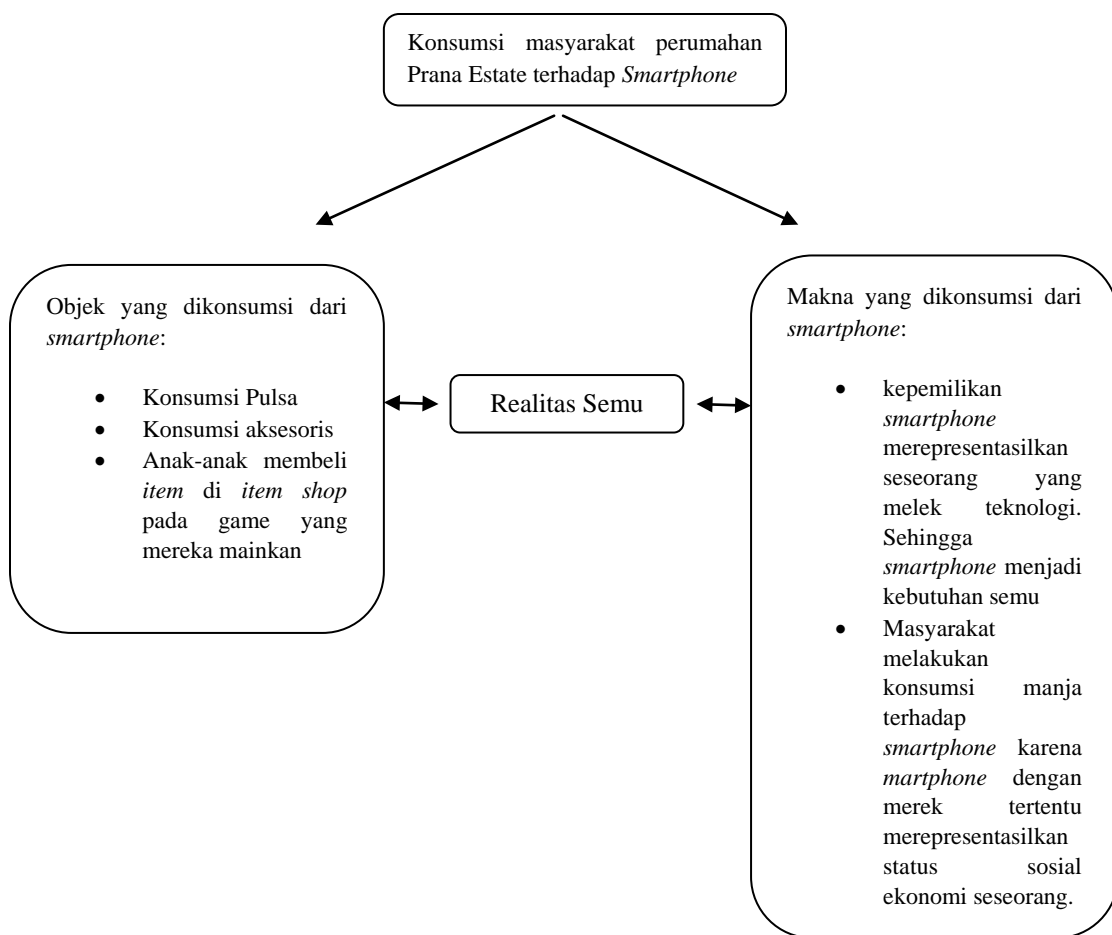
Sumber: Hasil olah data penelitian, 2015

Penjelasan dalam tabel IV.2 tersebut dapat menunjukkan bahwa pada saat ini masyarakat perumahan Prana Estate mengkonsumsi *smartphone* lebih mementingkan makna simbolik didalamnya. Didalam kebudayaan konsumen dewasa ini, konsumsi tidak lagi bersifat fungsional yaitu, pemenuhan kebutuhan dasar manusia. Kini, lebih dari itu konsumsi bersifat materi sekaligus simbolik. Bagi Baudrillard, konsumsi adalah totalitas dari semua objek objek dan pesan-pesan yang dibangun di dalam sebuah wacana yang saling berkaitan. Konsumsi, sejauh ia mengandung maksud tertentu merupakan suatu tindakan penggunaan tanda secara sistematis. Kini yang dibeli bukan lagi semata fungsi benda-benda, akan tetapi yang lebih penting "makna-makna nya". Adalah makna-makna inilah yang menjadikan komoditas-komoditas

mengalir dalam satu siklus "realitas semu" disebabkan makna yang sebenarnya tidak merupakan substansi dari komoditas dianggap merupakan kebenaran.¹⁵³

Skema IV.2

Skema Analisis Peneliti Mengenai Konsumsi Simbolik *Smartphone* Masyarakat Perumahan Prana Estate



Sumber: hasil analisis penelitian, 2015

¹⁵³ Idu Subandi Ibrahim, *Op.cit*, hlm 182-184.

D. Penggunaan *Smartphone* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Perumahan Prana Estate

Masyarakat modern adalah masyarakat yang telah mengalami proses modernisasi. Dalam penelitian ini aspek teknologi menjadi penekanan dalam mendeskripsikan masyarakat modern. Karena teknologi menjadi aspek penting dalam kehidupan masyarakat modern. Ciri masyarakat modern dijelaskan dalam buku visi-visi postmodern. Masyarakat modern memiliki ciri sebagai berikut:

1. Sekularisasi
2. Pemisahan realitas ekonomi dan politik
3. Dikotomisasi
4. diferensiasi
5. Mekanisme
6. Ekonomisme¹⁵⁴

Berdasarkan ciri-ciri masyarakat modern tersebut aspek mekanisme menjadi penekanan dalam penelitian ini. Aspek mekanisme tersebut mengindikasikan industrialisasi dan teknologisasi mewakili suatu proses yang membuat mesin menjadi inti dari masyarakat¹⁵⁵.

Dari penuturan diatas tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa teknologi telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat tidak kecuali masyarakat di perumahan Prana

¹⁵⁴ David Ray Griffin, *op.cit*, hlm 25-30.

¹⁵⁵ Ibid, hlm 29.

Estate. Salah satu teknologi di bidang komunikasi yang tengah marak digunakan oleh masyarakat adalah *smartphone*. Jadi bagi masyarakat perumahan Prana Estate penggunaan teknologi dalam hal ini *smartphone* telah menjadi simbol bagi mereka sebagai masyarakat modern dan sebagai konsekuensi logisnya masyarakat senantiasa mengikuti perkembangannya sehingga tidak dianggap ketinggalan zaman. Masyarakat perumahan Prana Estate yang telah merasakan dan menggunakan teknologi yang canggih dan mempermudah beban pekerjaannya, cenderung mengalami perubahan dalam gaya hidupnya. *Smartphone* menjadi media yang digemari oleh masyarakat karena tingkat efektivitas, efisiensi kecepatan dan kemudahan akses yang ditawarkan, terutama sangat dibutuhkan oleh orang yang memiliki tingkat kesibukan dan ketergantungan terhadap informasi yang tinggi baik dalam kehidupan sehari-harinya. Saat ini penggunaan *smartphone* sudah banyak digunakan dalam masyarakat di perumahan prana estate. Tidak hanya orang dewasa saja yang menggunakan namun semua kalangan telah mengenal dan menggunakan *smartphone* termasuk kalangan anak-anak dan remaja. Terdapat sebuah kecenderungan bahwa masyarakat perumahan Prana Estate menggunakan *smartphone* sebagai bagian dari gaya hidup untuk menjadi seseorang yang modern atau mengikuti perkembangan zaman. Namun tidak semua pengguna merasakan hal seperti itu. Karena terdapat sebagian pengguna yang menggunakan telepon pintar tersebut memang karena kebutuhan dan bukan karena sekedar ikut-ikutan.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa penggunaan *smartphone* telah menjadi gaya hidup bagi masyarakat perumahan Prana Estate yang telah modern. Karena gaya hidup itu sendiri menurut Chaney adalah ciri sebuah dunia modern, atau yang disebut juga modernitas. Maksudnya adalah siapapun yang hidup dalam masyarakat modern akan menggunakan gagasan tentang gaya hidup untuk menggambarkan tindakannya sendiri maupun orang lain. Gaya hidup adalah pola-pola tindakan yang membedakan antara satu orang dengan orang lain. Gaya hidup membantu memahami apa yang orang lakukan, mengapa mereka melakukannya, dan apakah yang mereka lakukan bermakna bagi dirinya maupun orang lain. Gaya hidup adalah seperangkat praktik dan sikap yang masuk akal dalam konteks tertentu¹⁵⁶. Artinya gaya hidup adalah tindakan-tindakan yang penuh akan makna sehingga tindakan-tindakan tersebut membedakan antara satu orang dan lainnya dan pola tindakan tersebut senantiasa hadir dan tidak bisa lepas dari kehidupan sosial sehari-hari masyarakat modern.

Penggunaan *Smartphone* menjadi sebuah gaya hidup dapat dilihat dari tindakan berupa pola aktivitas, cara menghabiskan waktu luang dan membelanjakan uang masyarakat akan *smartphone*. Hal tersebut senada dengan pendapat Bilson Sinamora yang mengatakan bahwa gaya hidup seseorang menunjukkan pola kehidupan orang yang bersangkutan yang tercermin dalam kegiatan, minat dan pendapatnya¹⁵⁷. Dari hasil temuan penelitian menunjukkan Pada saat ini *Smartphone* telah masuk

¹⁵⁶ David Chaney, *Op.cit*, hlm 40.

¹⁵⁷ Bilson Sinamora, *Op.cit*, hlm 10.

kedalam kehidupan sehari-hari masyarakat perumahan Prana estate terutama pada saat waktu luang masyarakat. Semua kalangan di masyarakat perumahan Prana estate mulai dari anak-anak, remaja ,hingga dewasa beraktivitas menggunakan *smartphone* pada waktu luang mereka. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan aktivitas penggunaan *smartphone* setiap kalangan di masyarakat dalam waktu luangnya:

Tabel III.10

Pola Aktivitas Pengguna *Smartphone*

Kategori	Waktu	Aktivitas
Anak-anak	Waktu luang penggunaan <i>smartphone</i> pada anak-anak masih diatur oleh orangtua. Waktu yang biasa digunakan untuk beraktivitas menggunakan <i>smartphone</i> adalah saat pulang sekolah, setelah belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.	Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak didominasi pada kegiatan yang bersifat rekreatif atau menghibur bagi mereka seperti bermain game atau menonton video di youtube.
Remaja	Setiap waktu merupakan waktu luang bagi para remaja. Mereka senantiasa menggunakan <i>smartphone</i> sepanjang hari.	Mengakses media sosial dan mendengarkan musik merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh para remaja. Selain itu aktivitas remaja lain yang sering mereka lakukan adalah foto-foto, browsing dan berbelanja online.

Kategori	Waktu	Aktivitas
Dewasa	Waktu luang orang dewasa lebih dapat terorganisir tidak seperti anak-anak atau remaja. Tetapi orang dewasa senantiasa meluangkan waktunya untuk mengakses <i>smartphone</i> ketika selesai dengan aktivitas sehari-hari lainnya.	Mencari artikel, browsing, mencari resep makanan, chatting merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh orang dewasa.

Sumber: Olahan data penelitian, 2015

Tabel III.10 menunjukkan bahwa masyarakat perumahan Prana Estate senantiasa beraktivitas mengakses *smartphone* nya setiap hari terutama saat memiliki waktu luang. Aktivitas pada anak-anak didominasi dengan bermain game, aktivitas pada remaja lebih didominasi pada akses media sosial, sedangkan pada informan dewasa terlihat aktivitas chatting, serta aktivitas lain yang menunjang pekerjaan nya. Remaja menjadi kalangan yang paling aktif dalam beraktifitas menggunakan *smartphone* terlihat dari waktu akses *smartphone* yang hampir setiap saat. Bahkan peneliti melihat terdapat kecenderungan bahwa pada saat ini masyarakat perumahan perana estate telah mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* yang dimilikinya tersebut.

Maksud lain dari penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup bagi masyarakat perumahan Prana Estate adalah pemanfaatan *smartphone* yang memiliki

fitur canggih tidak dipergunakan secara maksimal. Salah satu fitur yang tidak dimanfaatkan oleh masyarakat Perumahan Prana Estate adalah fitur video call, GPS, dan *internet banking*. Dari hasil data temuan penelitian menunjukkan bahwa dari 9 informan hanya satu orang informan yang memanfaatkan fitur *video call* di *smartphone* nya, padahal mayoritas *smarthphone* yang dimiliki adalah yang memiliki *dual camera* berupa kamera depan dan kamera utama di belakang. Pemanfaatan kamera tersebut hanya sebatas aktivitas foto ataupun *selfie* semata sedangkan fitur *video call* tidak pernah digunakan dengan alasan sinyal yang tidak terlalu bagus untuk daerah Sukabumi. Selain fitur *video call*, fitur lain yang tidak pernah diakses oleh masyarakat perumahan Prana Estate adalah *internet banking*. Salah satu dari sekian banyaknya aplikasi bermanfaat dalam *smartphone* adalah aplikasi *internet banking*. Dari hasil temuan penelitian banyak informan remaja seperti IF dan WH serta informan dewasa lainnya yang sering berbelanja secara online melalui *smartphone*. Proses pembayaran yang dilakukan adalah melalui transfer dari rekening bank, namun proses transfer tersebut secara mayoritas dilakukan secara konvensional melalui atm, padahal terdapat aplikasi yang dapat mengakomodir proses transfer uang tersebut. Fitur terakhir yang jarang digunakan adalah aplikasi GPS karena dianggap tidak perlu padahal fitur tersebut memiliki fungsi terutama bagi masyarakat yang sedang berperjalanan jauh.

Penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup juga dapat terlihat dari aktivitas dan pemanfaatan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Seperti yang

telah dijelaskan di sub bab sebelumnya bahwa alasan masyarakat perumahan Prana estate mengganti *smartphone* nya mayoritas dikarenakan bosan, ingin mengikuti trend, penasaran dengan fungsi baru *smartphonanya* bahkan ada beberapa informan yang mengatakan bahwa membeli *smartphone* barunya dikarenakan desain dan bentuk *smartphone* tersebut. Sedangkan dari aktivitas serta pemanfaatan dari *smartphone* itu sendiri tidak terdapat perubahan sama sekali seperti tabel berikut ini:

Tabel IV.3

Perbandingan Pola Aktivitas Pengguna Pada *Smartphone* Lama dan Baru

Kategori	<i>Smartphone</i> baru	<i>Smartphone</i> lama
Anak-anak	Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak didominasi pada kegiatan yang bersifat rekreatif atau menghibur bagi mereka seperti bermain game atau menonton video di youtube.	
Remaja	Mengakses media sosial dan mendengarkan musik merupakan aktivitas yang paling sering dilakukan oleh para remaja. Selain itu aktivitas remaja lain yang sering mereka lakukan adalah foto-foto, browsing dan berbelanja online.	Tidak berbeda jauh dengan aktivitas pada <i>smartphone</i> barunya, aktivitas nya pada <i>smartphone</i> baru, aktivitas yang dilakukan oleh remaja seputar memainkan musik, mengakses media sosial, foto, browsing

Kategori	<i>Smartphone</i> baru	<i>Smartphone</i> lama
Dewasa	Mencari artikel, browsing, mencari resep makanan, chatting merupakan aktivitas yang sering dilakukan oleh orang dewasa.	Tidak berbeda jauh dengan para remaja, orang dewasa pun aktivitas pemanfaatan <i>smartphone</i> baru tidak berbeda jauh dengan yang lama, bahkan pada saat ini mereka melakukan aktivitas yang sama pada dua <i>smartphone</i> yang dimilikinya.

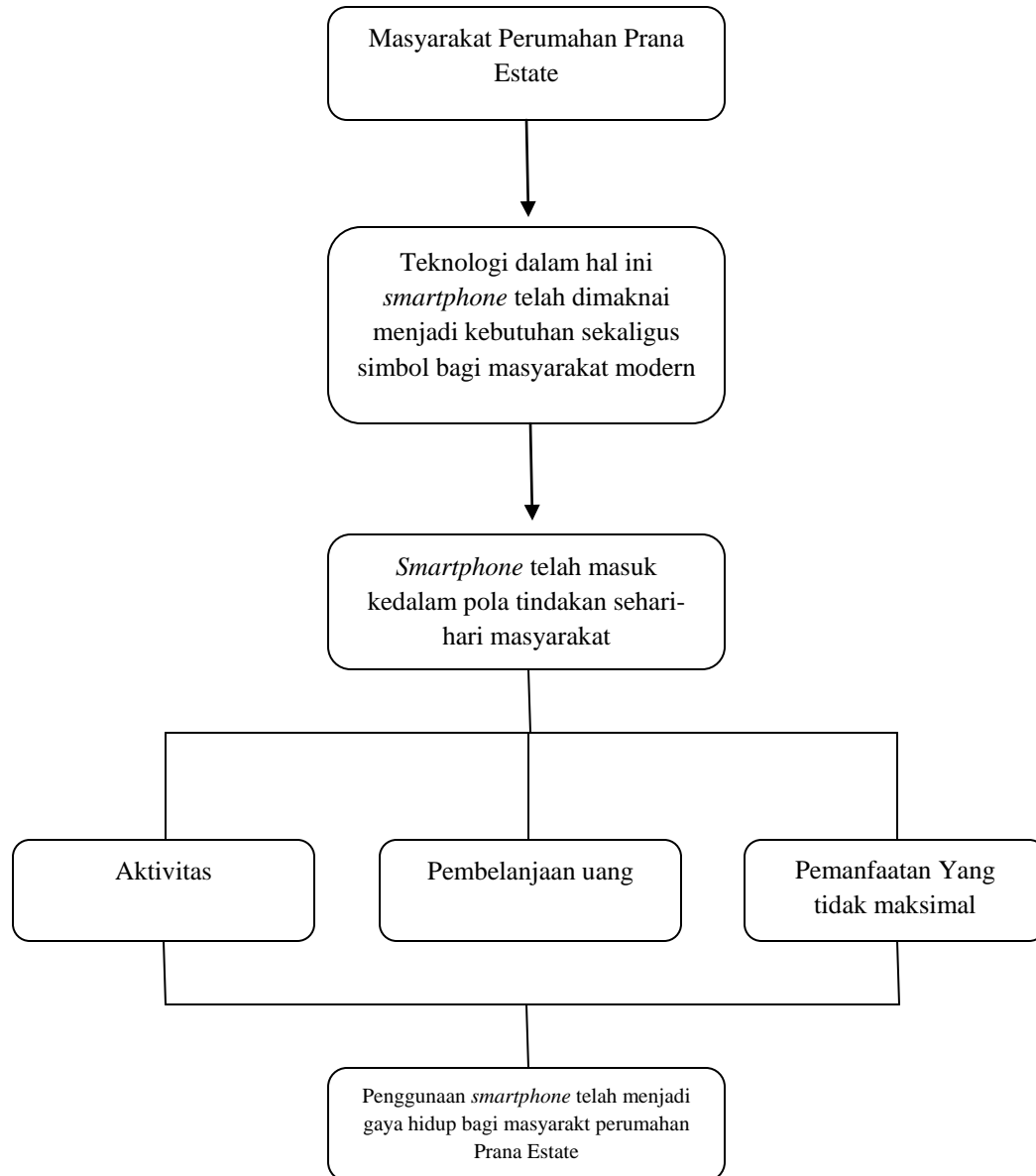
Sumber: hasil olah penelitian, 2015

Tabel IV.3 memperlihatkan dengan jelas bahwa tidak ada perubahan sama sekali dalam aktivitas penggunaan *smartphone* masyarakat perumahan Prana Estate baik sebelum ataupun mengganti *smartphone* nya, bahkan pada dasarnya aktivitas tersebut masih bisa jika dilakukan pada *handphone* biasa. Hal tersebut mengindikasikan bahwa masyarakat perumahan Prana estate mengesampingkan fungsi dari sebuah *smartphone* ketika membelinya, meskipun tidak mungkin dipungkiri bahwa terdapat fungsi ketika masyarakat mengkonsumsi *smartphone* namun dari hasil temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa masyarakat perumahan Prana estate cenderung mengesampingkan fungsi *smartphone* tersebut. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan Chaney " penampakan luar menjadi salah satu situs yang penting bagi gaya hidup. Hal-hal permukaan (luar) menjadi lebih penting dari substansi. Gaya dan desai menjadi lebih penting daripada fungsi. Gaya menggantikan

substansi. Gaya dan desain menjadi lebih penting daripada fungsi. Kulit akan mengalahkan isi.¹⁵⁸

Penampilan, gaya dan identitas menjadi hal utama bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Yang terpenting adalah mereka memiliki *smartphone* sehingga menjadi orang yang "melek teknologi" dan dapat diterima di komunitasnya. Berdasarkan hasil wawancara dengan informan mengatakan bahwa mereka menggunakan *smartphone* setelah melihat keluarga terutama teman nya menggunakan *smartphone* tersebut. Sehingga para aktor memiliki kecenderungan untuk ingin diterima oleh komunitasnya tersebut. Berikut skema penggunaan *smatphone* sebagai gaya hidup masyaakat perumahan Prana Estate:

¹⁵⁸ David chaney, *opcit*, Hlm 16.

Skema IV.3**Skema Analisis Peneliti Mengenai Penggunaan *Smartphone* Sebagai Gaya Hidup Masyarakat Perumahan Prana Estate**

Sumber: hasil analisis penelitian, 2015

E. Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* bagi Masyarakat Perumahan Prana Estate.

Sebuah teknologi merupakan sebuah inovasi yang ditujukan untuk mempermudah segala sesuatu hal dalam kehidupan masyarakat. Namun sama seperti teknologi lainnya, *smartphone* selain memberikan manfaat bagi masyarakat juga memberikan dampak negatif terhadap masyarakat. Dalam sub bab ini akan dibahas mengenai dampak negatif dari penggunaan *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana Estate.

1. Masyarakat Menjadi Konsumtif

Salah satu dampak negatif bagi masyarakat adalah menjadi konsumtif setelah menggunakan *smartphone*, terlihat dari sub bab sebelumnya masyarakat mengganti *smartphone* lama mereka dikarenakan rasa bosan dan penasaran dengan fitur *smartphone* barunya, padahal aktivitas yang dilakukan pada *smartphone* lama maupun baru tidak ada yang berbeda, hal tersebut mengindikasikan sebuah pemborosan yang dilakukan oleh masyarakat karena sekedar ingin mengejar trend semata. Selain itu kebutuhan akan internet dalam sebuah *smartphone* menyebabkan masyarakat mengkonsumsi pulsa secara berlebihan. Selain itu kemudahan akses terhadap internet menyebabkan masyarakat terutama remaja memiliki budaya konsumtif yang difasilitasi melalui berbelanja secara *online* seperti yang telah dipaparkan pada pembahasan sebelumnya.

Penggunaan *smartphone* juga memberikan dampak menjadikan anak-anak menjadi konsumtif. Aktivitas yang paling sering dilakukan oleh anak-anak adalah bermain game, dan game pada saat ini memiliki sebuah sistem pembelian dalam aplikasi, artinya barang-barang di dalam game tersebut ada yang bisa dibeli dengan menggunakan uang baik melalui kartu kredit atau pembelian melalui pulsa. Game dengan sistem seperti tersebut memberikan dampak negatif menjadikan anak menjadi konsumtif karena pembelian barang di dalam game tersebut telah menjadi kebutuhan baru bagi mereka sehingga para anak-anak tersebut mewajibkan dirinya untuk senantiasa melakukan pembelian barang tersebut. Seperti penuturan MR berikut ini:

pernah om yang harganya 45ribu..... kaka sepupu aku yang beli in nya
soalnya buat beli kayak dadu, sama kartu nya om pake diamond belinya¹⁵⁹

Tidak jauh berbeda dengan MR, NN pun menuturkan hal yang sama seperti berikut ini:

pernah beli
baru 4 kali kak
yang happy pet kak, cuman 25.000 kok kak waktu itu
ayah yang beliin nya, aku ga ngerti
kan buat beli hiasan sama perabotan di game nya ada yang harus pake berlian kak, jadi aku
minta beliin sama ayah aku¹⁶⁰

¹⁵⁹ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

¹⁶⁰ Hasil wawancara dengan NN salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.54 WIB.

Dari penuturan kedua informan tersebut dapat kita lihat bahwa bermain game di *smartphone* telah menciptakan sebuah gaya hidup konsumtif pada masyarakat terutama masyarakat berusia anak-anak.

2. Ketergantungan

Penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari memang sangat menunjang aktivitas yang dilakukan oleh masyarakat, namun hal tersebut menyebabkan masyarakat menjadi ketergantungan dengan *smartphone* tersebut. Terbukti dari penuturan MR berikut ini yang telah dianggap ketagihan bermain game di *smartphone* nya:

ga enak om kalo sehari ga main game, jadi sebentar-sebentar suka aku mainin hape nya¹⁶¹

Hal tersebut merupakan sesuatu yang berbahaya bagi anak-anak seusia MR karena dapat menjadikanya malas dalam belajar. Selain anak-anak hal tersebut juga dirasakan oleh para remaja seperti penuturan WH berikut ini ketika *smartphonenya* tertinggal dirumah:

heboh kak langsung pinjem hape ke temen nanyain hape aku dirumah atau enggak. Rasanya ga enak ka di sekolah sehari itu kayak ada yang kurang aja¹⁶²

¹⁶¹ Hasil wawancara dengan MR salah satu informan anak-anak pengguna *smartphone* pada tanggal 19 Maret 2015 pukul 16.35 WIB.

¹⁶² Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

3. Lupa Waktu

Selain pemborosan terhadap uang, menggunakan *smartphone* secara berlebihan juga merupakan sebuah pemborosan waktu, tidak jarang masyarakat pada saat ini terlalu asyik bermain *smartphone* sehingga lupa waktu dan meninggalkan pekerjaan atau aktivitas lain yang lebih penting, seperti penuturan AR berikut ini:

terkadang sih suka lupa waktu, kalo ga liat jam wah suka bablas gitu¹⁶³

4. Menyebabkan Anti Sosial " Autis"

Smartphone yang memiliki fungsi memudahkan interaksi dengan orang lain tanpa hambatan ruang dan waktu ternyata memiliki dampak menjadikan masyarakat anti-sosial terhadap orang-orang yang berada di dekatnya, tidak jarang seseorang asyik sendiri memainkan *smartphon*enya masing-masing padahal mereka tengah berkumpul dengan teman atau keluarganya. Seperti yang diungkapkan oleh IF berikut ini:

oh iya sering tuh kayak begitu, lagi kumpul sama temen, seringnya sama keluarga malah sibuk sama *smartphone* sendiri jadi suka dikatain autis¹⁶⁴

5. Menyebabkan Insomnia

Salah satu masalah yang ditimbulkan dari penggunaan *smartphone* terutama remaja dan anak-anak secara berlebihan adalah mengalami insomnia atau kesulitan

¹⁶³ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹⁶⁴ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

untuk tidur pada malam hari. Hal tersebut disebabkan karena kebiasaan menggunakan *smartphone* hingga larut malam seperti penuturan IF berikut ini:

.....suka jadi insomnia juga soalnya udah kebiasaan mantengin *smartphone* sampai malem¹⁶⁵

6. Berprasangka Buruk Terhadap Pasangan

Salah satu dampak menggunakan *smartphone* secara berlebihan bagi masyarakat dewasa yang telah berpasangan adalah munculnya prasangka buruk terhadap pasangan. seperti yang diungkapkan HK berikut ini:

paling kadang kalo sama suami suka ada rasa kecemburuan , misalkan kalo dia asik main *smartphone* atau aku yang asik main *smartphone* kadang suka ada yang curiga aja itu lagi ngapain BBM atau wa siapa, sama jadi kayak punya dunia sendiri aja¹⁶⁶.

F. Refleksi Kependidikan Dalam Penggunaan *Smartphone* Masyarakat Perumahan Prana Estate

1. Peran Keluarga dalam Penggunaan *Smartphone*

Keluarga adalah agen sosial pertama (primer) yang dikenal oleh seorang anak di masyarakat. Terdapat tujuh fungsi keluarga dalam sosiologi yaitu (1) fungsi afeksi, yaitu membangun dan mengembangkan nilai dan norma di masyarakat. (2) Fungsi reproduksi, yaitu berfungsi untuk memiliki keturunan. (3) fungsi sosialisasi, artinya keluarga menjadi lembaga belajar pertama dan utama untuk bermasyarakat., (4) fungsi pengaturan seksual, artinya bagi seseorang yang sudah dewasa mereka mulai

¹⁶⁵ Hasil wawancara dengan IF salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 12.31 WIB.

¹⁶⁶ Hasil wawancara dengan HK salah satu informan Dewasa pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 14.53 WIB.

meyakini dan menunjukan peran seksualnya dihadapan orang lain. (5) fungsi penentuan status, artinya dilingkungan keluarga ini setiap anak khususnya mendapat pembelajaran mengenai status diri dan status sosial, (6) fungsi perlindungan, artinya dalam keluarga ini ada upaya untuk membangun perlindungan antara satu dengan lainnya dan (7) fungsi ekonomis, artinya para anggota keluarga khususnya orangtua memiliki peran sosial untuk memberikan layanan kebutuhan ekonomi pada keluarganya¹⁶⁷.

Keluarga berperan penting dalam mensosialisasikan nilai-nilai mulia salah satunya kedisiplinan pada anak-anak. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada bab tiga, peneliti melihat bahwa keluarga memiliki pengaruh besar terhadap penggunaan *smartphone* pada kalangan usia anak-anak tidak seperti pada kalangan usia lainnya. Mayoritas dari para orangtua membelikan anak-anak mereka *smartphone* karena rasa sayang terhadap anak mereka, meskipun para orangtua tersebut telah mengetahui dampak negatif yang ditimbulkan dari *smartphone* bagi anak mereka. Penjelasan diatas menunjukan bahwa pemberian *smartphone* oleh orangtua kepada anaknya termasuk kedalam fungsi afeksi keluarga modern saat ini. Sebagai orang tua sudah seharusnya untuk menyayangi dan melindungi anak karena itu merupakan tugas wajib yang harus dilakukan oleh orang tua. Menunjukkan rasa sayang kepada anak dapat diwujudkan dengan banyak cara. Salah satunya dengan menuruti kemauan anak. Walaupun tidak semua apa yang diinginkan anak selalu

¹⁶⁷ Momon Sudarma , 2008, *Sosiologi Untuk Kesehatan*, Jakarta: Salemba Medika, hlm 181.

diberikan oleh orang tua, setidaknya dengan memberikan perhatian kepada anak merupakan salah satu ungkapan kasih sayang orang tua kepada anak. Para informan mengatakan bahwa dengan memberikan *smartphone* untuk sana anak merupakan salah satu wujud ungkapan kasih sayang orang tua kepada anak.

Namun ada satu kekurangan yang peneliti lihat dari peran orangtua tersebut, para orangtua tidak secara maksimal mengajarkan anak-anak fungsi serta fitur apa saja yang memberikan manfaat bagi anak-anak tersebut. Para orangtua itu sendiri menuturkan bahwa mereka ternyata kurang paham fungsi dan fitur dari *smartphone* anaknya sehingga para orangtua tersebut tidak dapat mengajarkan cara menggunakan *smartphone* tersebut pada anaknya. Itu berarti keluarga dalam hal ini orangtua tidak melakukan fungsi sosialnya sempurna karena para orangtua tersebut tidak dapat beradaptasi dengan teknologi. Dan dikarenakan orangtua tidak melakukan sosialisasi dengan maksimal, anak-anak memanfaatkan *smartphone* nya mayoritas sebatas bermain video games saja, ditambah lagi anak-anak menjadi konsumtif dikarenakan mereka menuntut diri mereka untuk membeli barang-barang dalam game tersebut dengan uang.

Namun diluar kekurangannya tersebut, peneliti melihat para orangtua telah melakukan fungsi perlindungannya. Hal tersebut terlihat dari penuturan para informan anak-anak yang menuturkan bahwa aktivitas penggunaan *smartphone* mereka dibatasi oleh orangtuanya. Hal senada juga disampaikan oleh orangtua para informan anak-anak yang mengatakan mereka senantiasa mengawasi aktivitas anak-anaknya seta

membatasi aktivitas mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa para orangtua tersebut berusaha melaksanakan fungsi perlindungan serta pendidikan disiplin terhadap anak-anaknya.

Ada beberapa tindakan yang pada saat ini menjadi keharusan untuk dilakukan oleh keluarga terutama para orangtua sebagai usaha pencegahan maupun penanganan bagi anak mereka yang telah mengenal *smartphone* pada kehidupannya. Hal paling penting yang harus dilakukan oleh orangtua adalah mempelajari serta memahami fungsi dari *smartphone* dan dampak apa yang akan dirasakan oleh anaknya jika menggunakan *smartphone* secara berlebihan. Para orangtua harus menuntut diri mereka menjadi orangtua yang tanggap akan teknologi (*digital parent*). Sebelum membelikan anak *Smartphone*, para orangtua harus menguasai dulu hal-hal apa yang bisa dilakukan *smartphone* canggih ini sehingga para orangtua dapat mendidik anaknya apa saja yang boleh dan tidak boleh anak lakukan dari *smartphonenya*. Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini *smartphone* adalah tempat bermain anak. Para orangtua perlu menjadi bagian dari aktivitas digital anak tersebut. Dengan pemahaman dan wawasan mengenai *smartphone* yang luas para orangtua dapat melakukan fungsi pengawasannya dengan lebih efektif, para orangtua bisa melakukan diskusi dengan anaknya mengenai aplikasi dan website yang telah diakses anaknya terutama *video games* yang sangat digandrungi oleh para anak. Para orangtua harus mengetahui *games* yang dimainkan anaknya tersebut secara keseluruhan. Jika tidak bisa memainkannya, orangtua bisa membaca *review games* tersebut (bagi orangtua) di

internet. Dengan melakukan hal tersebut para orangtua bisa tahu apa yang dilakukan anaknya di dalam *games* itu, keterlibatan teman-temannya, interaksinya, hingga kemungkinan masuknya orang-orang 'berbahaya' di dalam *games* tersebut.

Dalam bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa dengan memainkan *video game* anak-anak menjadi sangat konsumtif terutama dalam membeli barang di *item shop* pada game yang mereka mainkan. Para orangtua harus mengetahui mengenai gratis atau berbayarnya *games* yang dimainkan oleh anaknya. Terlebih lagi pada saat ini metode pembayaran pada game berbayar tidak hanya sebatas pembayaran melalui kartu kredit tetapi juga dengan cara pembayaran melalui pemotongan pulsa (*carrier billing*) sehingga para orangtua harus mengawasi dan membatasi apa saja yang anaknya beli dari *games* yang mereka mainkan.

2. Peran Sekolah dalam Penggunaan *Smartphone*

Agen sosial lain yang diperlukan peranannya dalam mencegah serta menangani anak dan para remaja agar tidak menggunakan *smartphone* secara berlebihan adalah sekolah. Pada saat ini bukan menjadi hal yang aneh jika pelajar baik anak-anak terlebih lagi para remaja membawa *smartphone* ke sekolahnya. Peraturan merupakan peran sekolah yang paling esensial. Dari hasil wawancara dengan para informan pada saat ini hampir setiap sekolah memperbolehkan siswanya membawa *smartphone* ke sekolah seperti ungkapan WH ketika ditanya mengenai peraturan sekolah yang melarang membawa *smartphone* ke sekolah berikut ini:

ga ada kak, soalnya guru-guru juga udah tau hape wajib buat murid-muridnya¹⁶⁸

Kutipan wawancara tersebut menunjukkan bahwa pada saat ini sekolah dan para guru telah memberikan kelonggaran kepada siswa dan menganggap membawa *smartphone* ke sekolah adalah hal yang lumrah. Temuan penelitian lain menunjukkan bahwa bahwa guru mengizinkan dan memperbolehkan siswanya untuk menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran di kelas sehingga murid tidak dilarang untuk membawa *smartphone* ke sekolah seperti penuturan AR berikut ini:

kalo di sekolah sih engga ada larangan, kalo lagi belajar sih paling bolehnya cuman buat nyari searing di internet, buat media belajar gitu sama gurunya.¹⁶⁹

Hal yang patut diapresiasi dari peranan sekolah adalah pengawasan terhadap *smartphone* yang dibawa oleh siswanya ke sekolah. Kebijakan sekolah untuk memperbolehkan siswa membawa *smartphonanya* ternyata tidak serta merta bebas begitu saja. Sekolah secara rutin melakukan razia dan pengecekan terhadap *smartphone* yang dibawa oleh para murid untuk menghindari terdapatnya konten negatif seperti pornografi pada *smartphone* tersebut seperti penuturan WH berikut ini:

suka ada kak, biasanya razia takut ada gambar atau video porno kak¹⁷⁰

Peran sekolah tersebut patut untuk diapresiasi karena tidak sedikit pelajar yang ketahuan menyimpan video dan foto porno di *smartphonanya*. Kebanyakan dari

¹⁶⁸ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

¹⁶⁹ Hasil wawancara dengan AR salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 21 Maret 2015 pukul 10.51 WIB.

¹⁷⁰ Hasil wawancara dengan WH salah satu informan Remaja pengguna *smartphone* pada tanggal 18 Maret 2015 pukul 12.10 WIB.

mereka mendapat video dan foto yang berbau pornografi tersebut dari temannya, kemudian ia menyebarkan ke temannya yang lain. Hal ini nantinya dapat menyebabkan banyaknya generasi muda, khususnya pelajar saat sekarang ini menjadi rusak dan melakukan tindakan yang menyimpang. Hal tersebutlah yang menjadi dasar bagi sekolah untuk melakukan razia bagi anak yang membawa *smartphone* ke sekolah.

Seperti hal nya dengan keluarga, sosialisasi menjadi hal yang penting pula bagi sekolah untuk mendidik siswa dalam menggunakan *smartphonenya*. Sekolah sebagai institusi pendidika dapat mengadakan seminar yang membahas mengenai manfaat serta dampak negatif penggunaan *smartphone* secara berlebihan bagi para siswa. Sehingga para siswa mendapatkan pendidikan tidak hanya dalam segi akademik namun juga pengetahuan praktik mengenai *smartphone* yang mereka miliki.

H. Rangkuman

Smartphone adalah sebuah *handphone* generasi terbaru yang sedang digemari oleh masyarakat modern pada saat ini . *Smartphone* telah menjadi objek yang selalu hadir dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Blumer membedakan tiga jenis objek: objek fisik seperti kursi atau pohon, objek sosial seperti mahasiswa atau ibu, dan objek abstrak seperti gagasan atau prinsip moral. Dalam kajian ini *smartphone*

diartikan sebagai sebuah objek fisik. Selayaknya objek fisik lainnya, *smartphone* memiliki konstruksi makna tersendiri bagi masyarakat.

Konstruksi makna mengenai *smartphone* yang pertama bagi masyarakat Perumahan Prana adalah sebagai benda modern dan canggih dilihat dari sisi objek. Dari sisi objek *smartphone* dimaknai sebagai sebuah benda modern yang memiliki fungsi dan fitur diatas normal *handphone* biasa. Hal tersebut menandakan bahwa makna tersebut muncul dari objek itu sendiri, seperti yang dikatakan oleh Blumer bahwa makna adalah sesuatu yang bersifat intrinsik dari suatu benda. Maka suatu benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya. Jadi dalam hal ini *Smartphone* dikatakan sebagai sebuah benda modern karena jelas bahwa masyarakat memiliki pengalaman yang memberikan makna bahwa *smartphone* merupakan sebuah benda yang modern

Konstruksi makna *smartphone* yang kedua bagi masyarakat perumahan Prana estate adalah kepemilikan akan *smartphone* mencirikan seseorang yang melek teknologi dan tidak ketinggalan zaman, oleh karena itu masyarakat senantiasa terus menerus mengganti *smartphone* lama nya dengan *smartphone* baru yang dianggap lebih "kekinian". Selain itu para informan menuturkan bahwa merek tertentu terutama dengan series dengan harga mahal dianggap mepresentasikan status sosial ekonomi seseorang. Selain itu kepemilikan *smartphone* terutama dengan merek tertentu memberikan prestise tersendiri bagi pemiliknya, sehingga pada saat ini masyarakat lebih mencari *smartphone* dengan merek tertentu yang dianggap paling

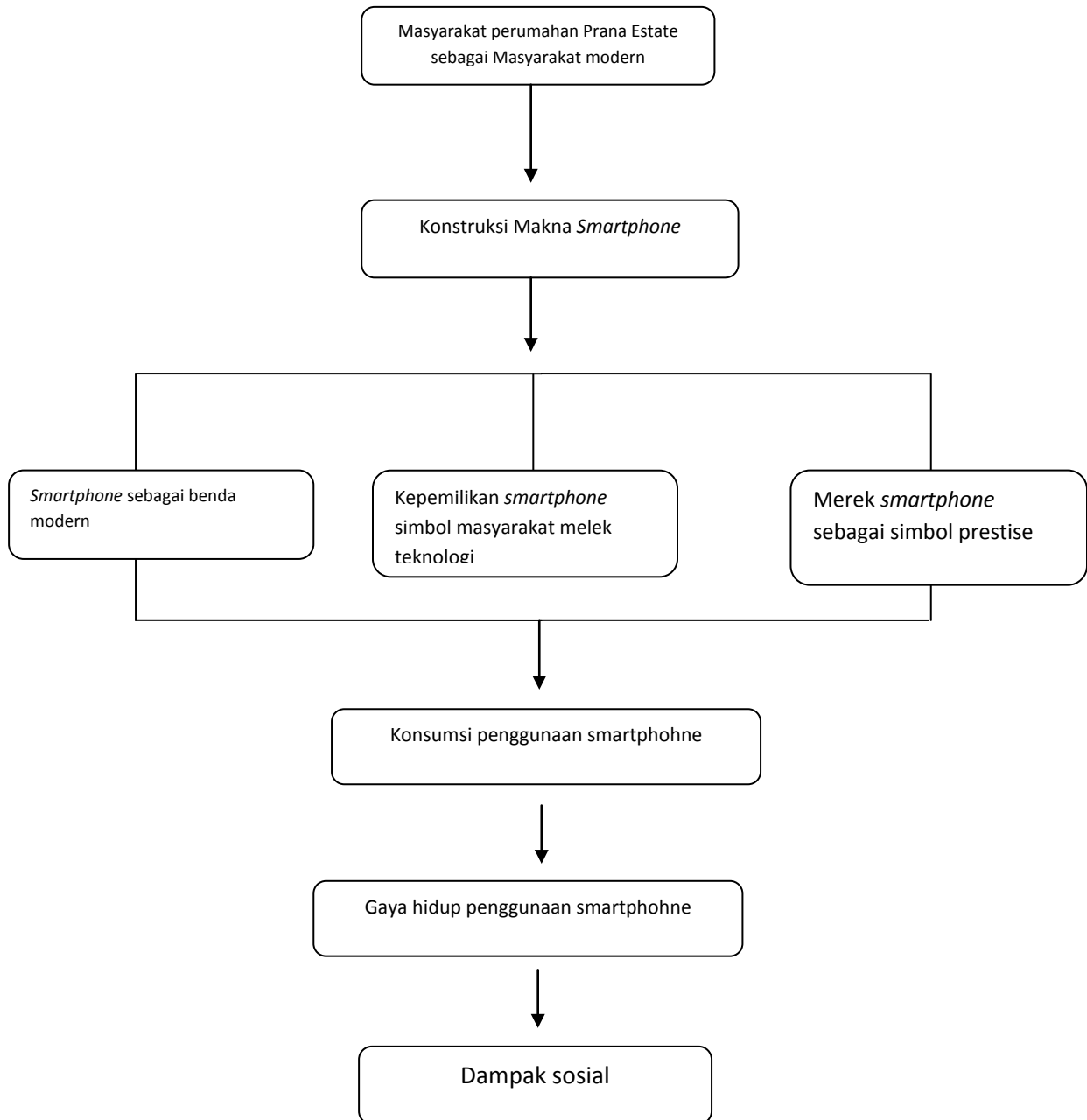
terkenal sehingga memberikan prestise tersendiri baginya. Dari hasil wawancara dengan para informan merek dimaknai oleh masyarakat Perana Estate sebagai sebuah *prestise* karena merek tertentu hanya mampu diakses oleh kelas tertentu yang memiliki sumber modal ekonomi yang lebih dibandingkan dengan orang lain sehingga akan memberikan rasa bangga tertentu bagi yang memilikinya.

Konstruksi makna yang telah dijelaskan tersebut tidak muncul begitu saja melainkan muncul melalui proses interaksi dan interpretasi. Konstruksi makna masyarakat perumahan Prana estate tersebut menjadi dasar penting dalam penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup oleh masyarakat tersebut.

Sebuah teknologi merupakan sebuah inovasi yang ditujukan untuk mempermudah segala sesuatu hal dalam kehidupan masyarakat. Namun sama seperti teknologi lainnya, *smartphone* selain memberikan manfaat bagi masyarakat juga memberikan dampak negatif terhadap masyarakat. Dampak tersebut antara lain masyarakat menjadi konsumtif, ketergantungan dengan *smartphone*, lupa waktu, menyebabkan anti sosial "autis", menyebabkan insomnia, serta berprasangka buruk terhadap pasangan.

Berikut skema rangkuman keseluruhan bab 4 :

Skema IV.4
Skema Rangkuman Bab 4



Sumber: hasil olah data penelitian, 2015

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada era modernisasi seperti saat ini, terjadi perkembangan teknologi yang pesat dalam setiap aspek kehidupan manusia . Sebuah teknologi pada dasarnya diciptakan untuk membuat hidup manusia menjadi semakin mudah dan nyaman. Dalam hal ini, perkembangan teknologi juga dialami dalam bidang komunikasi. Berkembangnya teknologi komunikasi mempermudah interaksi sosial antara satu masyarakat dengan masyarakat lain tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Penggunaan *smartphone* tidak hanya terjadi pada masyarakat pada kota besar seperti Jakarta namun fenomena tersebut telah menyebar hampir ke setiap masyarakat yang berada di Indonesia termasuk masyarakat di Kota Sukabumi. Salah satu masyarakat kota sukabumi yang telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka adalah masyarakat di perumahan Prana Estate Kota Sukabumi. Masyarakat yang tinggal di perumahan tersebut termasuk kedalam masyarakat kelas menengah keatas sehingga bukan hal yang aneh jika *smartphone* telah marak digunakan oleh masyarakat di perumahan tersebut dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. alasan penggunaan *smartphone* tersebut bermacam macam

mulai dari sebatas alat komunikasi, sebagai alat untuk *eksis* di dunia maya hingga sebagai sebuah *trend* gaya hidup semata.

Peneliti dalam penelitian ini melihat *smartphone* memiliki konstruksi makna tersendiri dimasyarakat tergantung bagaimana individu-individu tersebut memaknai *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Hal ini menjadi menarik untuk diteliti lebih jauh karena setiap individu memiliki motif dan tujuan tersendiri mengapa mereka memiliki *smartphone* tersebut. Selain itu penggunaan *smartphone* telah merata pada semua kalangan di masyarakat. Mulai dari anak-anak, remaja dan dewasa telah mengenal dan menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sosial mereka. Perbedaan usia, kebutuhan dan kematangan mental menyebabkan makna mengenai *smartphone* berbeda beda diantara kalangan di masyarakat tersebut.

Terdapat dua konstruksi makna mengenai *smartphone* bagi masyarakat perumahan Prana Estate. Makna yang pertama adalah makna mengenai *smartphone* yang berasal dari sisi objek nya, makna yang kedua adalah makna mengenai *smartphone* berasal dari sisi sosialnya. Herbert Blumer mengatakan, terdapat tiga cara untuk menjelaskan asal sebuah makna, yaitu: *pertama*, makna adalah sesuatu yang bersifat intrinsik dari suatu benda. Maka suatu benda dikatakan benda A yang jelas-jelas benda tersebut merupakan A didalam dirinya: *kedua* asal usul makna melihat makna itu " dibawa pada benda oleh seseorang bagi siapa benda itu bermakna"; dan *ketiga* makna sebagai sesuatu yang terjadi diantara orang-orang.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa Konstruksi makna mengenai *smartphone* tersebut menjadi dasar bagi tindakan masyarakat dalam menggunakan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* tersebut membentuk pola konsumsi. Pola konsumsi dapat terlihat dari alasan dari mengganti *smartphone*, penggunaan pulsa dan aksesoris serta aktivitas yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* pada kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.

Dari hasil temuan penelitian masyarakat perumahan Prana estate mempunyai *smartphone* tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan akan hadirnya alat komunikasi, *smartphone* juga digunakan untuk memenuhi keinginan agar bisa mengikuti tren. Ketika masyarakat memaknai *smartphone* secara simbolik seperti yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, maka masyarakat membeli *smartphone* tidak hanya untuk mendapatkan manfaat dari *smartphone* yaitu sebagai alat komunikasi, tetapi mereka membeli *smartphone* yang mereka inginkan, seperti *smartphone* tipe terbaru hanya untuk sosial prestise atau sekedar gengsi untuk menunjukkan eksistensinya dalam lingkungan pergaulan. Keinginan untuk di hargai dan tidak diremehkan orang lain menjadi faktor penentu apa yang harus mereka konsumsi, karena mereka mengikuti apa yang dikatakan oleh teman, iklan serta keluarganya

Pada saat ini *smartphone* terutama dengan merek tertentu memberikan prestise serta menunjukkan status seseorang seperti yang diungkapkan mayoritas informan seperti DS yang mengatakan bahwa merek *smartphone* yang mahal secara otomatis memperlihatkan seseorang yang memiliki banyak uang menunjukkan bahwa

kepemilikan *smartphone* dengan merek tertentu menunjukkan status sosial ekonomi seseorang di masyarakat .

Penggunaan *Smartphone* menjadi sebuah gaya hidup dapat dilihat dari pola aktivitas, cara menghabiskan waktu luang dan membelanjakan uang masyarakat akan *smartphone*. Hal tersebut senada dengan pendapat Bilson Sinamora yang mengatakan bahwa gaya hidup seseorang menunjukkan pola kehidupan orang yang bersangkutan yang tercermin dalam kegiatan, minat dan pendapatnya

Masyarakat perumahan Prana Estate senantiasa beraktivitas mengakses *smartphone* nya setiap hari terutama saat memiliki waktu luang. Aktivitas pada anak-anak didominasi dengan bermain game, aktivitas pada remaja lebih didominasi pada akses media sosial, sedangkan pada informan dewasa terlihat aktivitas *chatting*, serta aktivitas lain yang menunjang pekerjaan nya. Remaja menjadi kalangan yang paling aktif dalam beraktifitas menggunakan *smartphone* terlihat dari waktu akses *smartphone* yang hampir setiap saat. Bahkan peneliti melihat terdapat kecenderungan bahwa pada saat ini masyarakat perumahan perana estate telah mengalami ketergantungan terhadap *smartphone* yang dimilikinya tersebut.

Maksud lain dari penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup bagi masyarakat perumahan Prana Estate adalah pemanfaatan *smartphone* yang memiliki fitur canggih tidak secara maksimal. Salah satu fitur yang tidak dimanfaatkan oleh

masyarakat Perumahan Prana Estate adalah fitur *video call*, GPS, dan *internet banking*.

Penggunaan *smartphone* sebagai gaya hidup juga dapat terlihat dari aktivitas dan pemanfaatan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Seperti yang telah dijelaskan di bab sebelumnya bahwa alasan masyarakat perumahan Prana estate mengganti *smartphone* nya mayoritas dikarenakan bosan, ingin mengikuti trend, penasaran dengan fungsi baru *smartphonenya* bahkan ada beberapa informan yang mengatakan bahwa membeli *smartphone* barunya dikarenakan desain dan bentuk *smartphone* tersebut. Sedangkan dari aktivitas serta pemanfaatan dari *smartphone* itu sendiri tidak terdapat perubahan sama sekali

B. Saran

Saran yang dapat penulis rekomendasikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi masyarakat perumahan Prana Estate pengguna *smartphone*, penulis menyampaikan dalam memilih dan mengonsumsi *smartphone* perlu diperhatikan antara keinginan dan kebutuhan. Keinginan manusia tidak terbatas, sementara kebutuhan manusia terbatas. Penulis berharap seluruh pengguna *smartphone* di masyarakat perumahan Prana Estate mampu menjadikan *Smartphone* nya sebagai alat komunikasi yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan sehingga perilaku konsumtif yang dilakukan oleh

masyarakat perlahan mulai diminimalisir dan pemanfaatannya lebih efektif dan efisien.

2. Kepada para orangtua diharapkan dapat lebih mengawasi setiap aktivitas yang dilakukan anak-anak serta membatasi konsumsi mereka akan *smartphone*. Selain itu para orangtua diharapkan lebih mengajarkan anak-anak nya mengenai fitur serta fungsi dari *smartphone* sehingga para anak-anak tidak sekedar memanfaatkan *smartphone* sebatas untuk memainkan *video game*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Akbar Reni. 2001. *Psikologi Perkembangan Anak: Mengenal Sifat, Bakat Dan kemampuan Anak*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Basrowi, Suwandi. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Chaney David. 1996. *Lifestyle: sebuah Pengantar komprehensif*. Yogyakarta : Jalasutra
- Creswell W. John. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Djuanaidi, Fauzan. *Metode Penelitian Kualitatif*. 2012. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- Griffin David Ray. 2005. *Visi-visi postmodernisme*. Yogyakarta: Kanisius
- Herafa Andreas. 2005. *Sukses Tanpa Gelar: Membangkitkan Roh Keberhasilan dalam Diri Anda*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Isdharmanjaya Derry. 2014. *Bila Si Kecil bermain gadget*. Yogyakarta: Beranda Agency
- Ibrahim Idi Subandi. 1997. *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ilyas Mohammed. 2006. *Smartphones: Research Report*. International Engineering Consortium: Chicago
- M. Margaret. 1984. *Sosiologi Kontemporer*. Jakarta : Rajawali.
- Masyhuri, Zainudin M. 2008. *Metodologi Penelitian: Pendekatan Praktis Dan Aplikatif*. Bandung: Refika Aditama
- Ritzer George & Barry Smart. 2011. *Handbook Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media
- Ritzer George. 2008. *Teori Sosiologi: dari teori sosiologi klasik sampai perkembangan mutakhir teori sosial postmodern*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Salbino Sherief. 2014. *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula*. Brebes: Kunci Komunikasi.

- Silalahi Ulber. 2009. *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Refika Aditama.
- Sinamora Bilson. 2000. *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta: Pt Gramedia Pustaka Utama.
- Soehartono Irawan. 2004. *Metode Penelitian Sosial, Suatu Teknik Penelitian Bidang Kesejahteraan Sosial dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardi Yuniar. 2012. *Sistem Operasi Andalan Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Triadi Dendy. 2013. *Bedah Tuntas Fitur Android*. Yogyakarta: Jogja Great! Publisher
- Umiaro& Elbadiansyah. 2014. *Interaksionisme Simbolik: Dari Era Klasik Hingga Modern*. Jakarta : Rajawali Pers
- Utami Tri Endah. 2012. *Jurus Kilat Menguasai Android*. Jakarta: Dunia Komputer.
- Wiley John. 2013. *The Willey Blackwell Companion To Sociology (Sosiologi)*. Yogyakarta :Pustaka Pelajar.
- Zheing pei. 2006. *Smartphone & Next Generation Mobile Computing*. Morgan Kaufman: sanfransisco.

Skripsi:

- Andiyati Nuri. 2012. *Penggunaan Handphone BlackBerry Sebagai Gaya Hidup Mahasiswa FIS UNY*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas ilmu sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fajrin Aryani Nesy. 2013. *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Masyarakat di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Masyarakat Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kelurahan Kulon Progo)*. Skripsi. Yogyakarta :Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
- HK Mayasari. 2012. *Analisis Perilaku Pembelian Ponsel Cerdas (Smartphone): Antara Kebutuhan Dan Gaya Hidup Konsumen Di Kota Padang*. Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan, Volume 3, Nomor 1, Januari 2012 ISSN : 2086 - 5031. Universitas Tamansiswa Padang.
- Khairunnisa. *Dampak Aplikasi Instagram Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat dalam Berbelanja Online Di Kalangan Siswa Siswi Sma Negeri 2*

Tenggarong. eJournal Ilmu Komunikasi, 2014, 2 (4): 220-230.
ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id

Saputra Prayudi. 2014. *Penggunaan Smartphone di Kalangan Pelajar (Studi Kasus di SMP Islam Athirah I Makassar)*. Skripsi. Makasar: program studi sosiologi fakultas ilmu sosial & ilmupolitik , universitas hasanuddin makassar

Internet:

[Http://Intiinnovaco.Co.Id/Prana-Estate](http://Intiinnovaco.Co.Id/Prana-Estate)

<http://tekno.kompas.com/read/2014/06/15/1123361/indonesia.pasar.smartphone.terbesar.di.asia.tenggara>